http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 14 - Febrero - 995 ptas - 5'98 €



2001: El año de Sonic

¡¡Descubre sus dos nuevas aventuras!!

¡No te los pierdas!

Tomb Raider Chronicles
Vanishing Point
Tony Hawk's 2

Guías definitivas

Metropolis Street Racer
Jet Set Radio
Shenmue (2ª parte)

PHANTASY STAR ONLINE

El rol ya se juega en Internet

DREAMON 17: 5 DEMOS JUGABLES: TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 • ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP • KISS PSYCHO CIRCUS • DONALD DUCK • STUPID INVADERS Y 2 VÍDEOS: HALF LIFE • SPAWN

Llega la hora de la acción



El año que acabamos de estrenar se presenta de lo más movido para nuestra consola. Hay muchos buenos títulos en desarrollo, y entre ellos destaca una nueva hornada de juegos de acción, capaces de hacer que los disparos resuenen en todos los rincones de nuestro hogar. Vamos a disfrutar de arcades con vista subjetiva, como «Outtrigger» o «Unreal Tournament»; habrá también otros en los que el componente de aventura sea más importante (nos referimos ahora a «Alone in the Dark IV» o «HeadHunter»), y tendremos incluso oportunidad de sacar a relucir nuestras dotes como estrategas en «Commandos 2». ¡No vamos a tener descanso!


WHISKY

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: I.G. PRINTONE S.A.
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





Sumario

Número 14 - Febrero 2001











Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 17

Presented by



© Sega Europe,Ltd 2000,2001

Demos Jugables:



▶ **Ultimate Fighting Championship**
Aunque el juego se resiste a salir en España, nosotros te damos una nueva demo para que pruebes a luchar con estos "bestiajos".



▶ **Tokyo Highway Challenge 2**
Las autopistas de la capital nipona siguen siendo el escenario de estas carreras, ahora con mejor calidad gráfica que en el original.



▶ **Stupid Invaders**
Una aventura gráfica protagonizada por los marcianos más tontos de la galaxia. ¿O es que os creíais que el título iba de broma?



▶ **Donald Duck Quack Attack**
Hasta el pato Donald se apunta a la moda Dreamcast, y protagoniza este simpático juego de plataformas en tres dimensiones.



▶ **Kiss Psycho Circus**
Los componentes del famoso grupo heavy se han pasado al mundo de los arcades en primera persona. ¡Únete a ellos!

Vídeos:

▶ Spawn
▶ Half Life

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

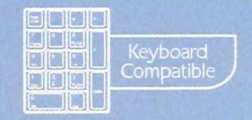


QUAKE III ARENA

Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento con Dreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica*

* Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional.









RASTER PRODUCTIONS

SEGUNDOS
E EN LA RED









Todos estáis invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más aclamado. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estáis invitados. Quedáis advertidos.

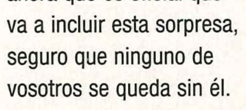


¿Quieres probar SONIC ADVENTURE 2?

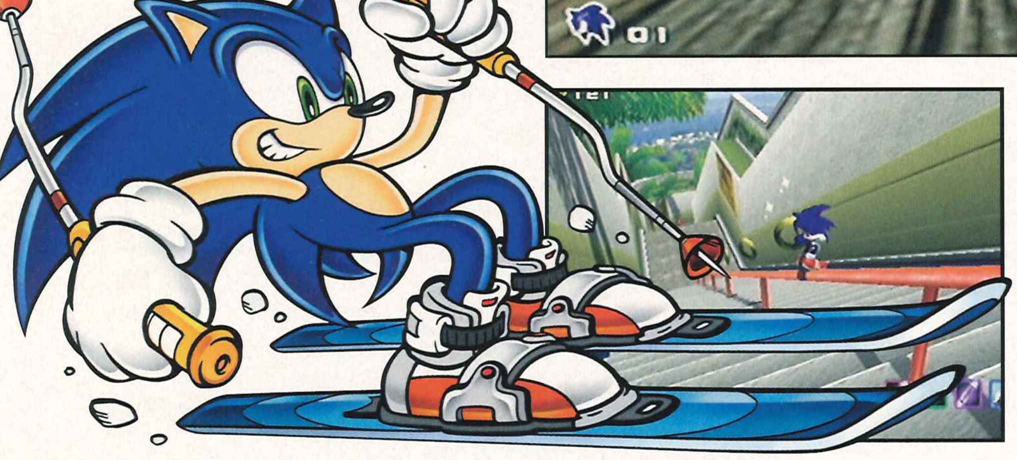
¡Sega regalará una demo jugable con «Phantasy Star Online»!

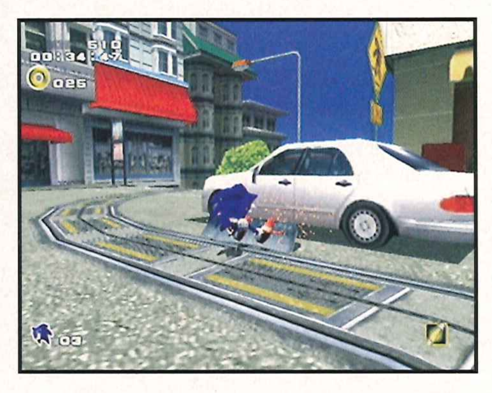
Sí, es cierto. El día de los inocentes pasó hace tiempo, y además con estas cosas no se bromea. Como ya sabéis (y si no, leed nuestro reportaje de este mismo número), Sonic cumple diez años en el 2001, y Yuji Naka y sus muchachos del Sonic Team quieren celebrarlo de una manera muy especial: regalando una demo jugable de «Sonic Adventure 2» junto con «Phantasy Star Online».

La demo incluirá el primer nivel del juego, que nosotros ya hemos probado convenientemente. ¿Nuestra opinión? En dos palabras: ¡qué pasada! Si comprar «PSO» ya merecía la pena de por sí, ahora que es oficial que va a incluir esta sorpresa, seguro que ninguno de vosotros se queda sin él.









¿Un nuevo Grandia?

El siguiente capítulo del RPG de Game Arts podría estar ya en desarrollo





El colectivo de rumorólogos y cotillas de diversa especie que tanto abunda por Internet ha tenido en los últimos días un tema de conversación destacado. Resulta que Ubi Soft, la compañía encargada de la distribución de «Grandia 2» en Europa, ha registrado también el dominio "Grandia3.com" en la red, en un paso que podría ser algo así como una reserva para lo que pueda venir en el futuro.

Las conclusiones que se pueden sacar son claras: ¿es que acaso Game Arts está ya programando un nuevo capítulo de su RPG? Bueno, no hace falta ser muy espabilado para darse cuenta de que por ahí pueden ir los tiros, ¿verdad?

¡Danos tu opinión!

sugerencias.dreamcast@hobbypress.es

A partir de este mes, hemos decidido abrir un nuevo buzón de sugerencias, para que nos digáis lo que pensáis sobre la revista. Esperamos que en los mensajes que nos enviéis a la dirección que aparece aquí arriba nos contéis las cosas que más os gustan, cuáles otras creéis que debemos mejorar, e incluso qué es lo que echáis de menos en estas páginas. Seguro que con vuestras aportaciones, logramos hacer que la revista mejore en cada número.



La revista japonesa Famitsu le dio una puntuación que rozó el máximo posible

PSO PASA LA PRUEBA MAS DURA DEL LEJANO ORIENTE



Todos los juegos que se lanzan en Japón tienen que pasar por las exigentes manos de nuestros compañeros de la revista Famitsu, que además de ser la más prestigiosa del país nipón, es también la más rigurosa a la hora de puntuar cada novedad.

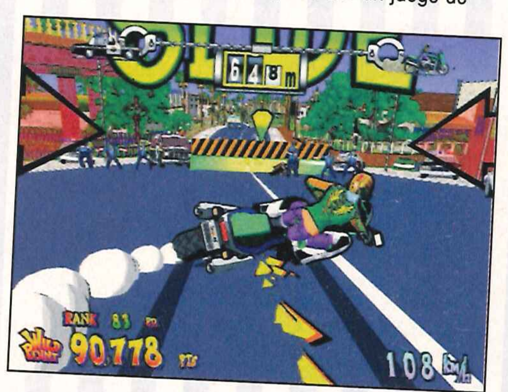
Sin embargo, «Phantasy Star Online» no ha tenido problemas para salir airoso del trance. No sólo consiguió que le dedicaran la portada, sino que además consiguió una nota excelente: dos redactores le pusieron un diez, y el otro se quedó "sólo" en un nueve.

Sega dio un adelanto de WILD RIDERS

Es un nuevo juego de motos que estará pronto disponible para la placa Naomi 2

Sega acaba de sacar a la luz las primeras imágenes de «Wild Riders», uno de los varios juegos que está programando para su nueva placa Naomi 2. Por lo que sabemos, y por lo que esa sagacidad que nos caracteriza nos permite deducir, va a ser un juego de velocidad a medio camino entre «Crazy Taxi», por aquello de las persecuciones urbanas, y «Jet Set Radio», porque sus gráficos seguirán ese estilo de dibujo animado que luce en el juego de los patinadores.

Como por el momento no podemos deciros mucho más, os animamos a que imaginéis estas pantallas en movimiento sobre la potente placa arcade.

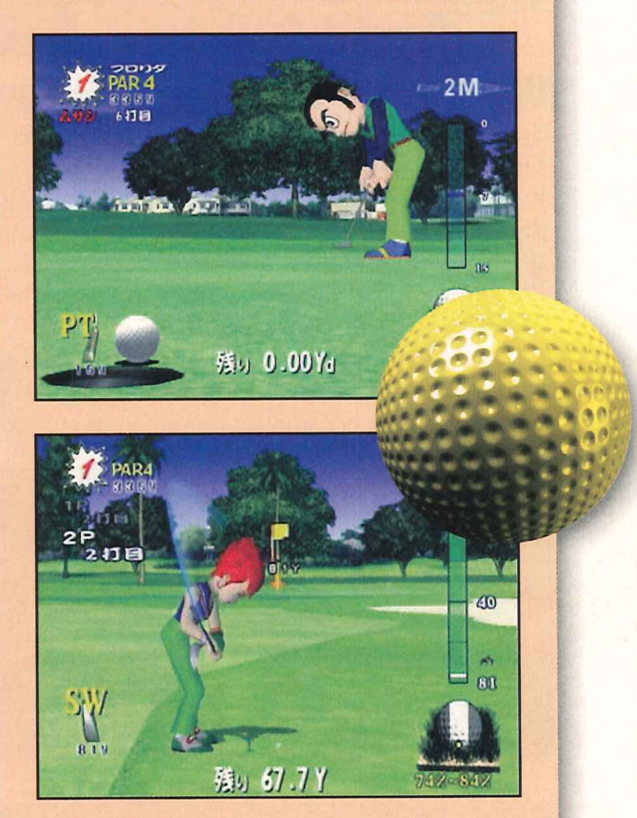






Hoyos bajo par en Internet

Los japoneses juegan online con «Net Golf»



Todos los que hayáis probado alguna vez un juego de golf, estaréis de acuerdo con nosotros en que lo más divertido es enfrentarse a un amigo hoyo tras hoyo, hasta llegar al final del recorrido del campo.

En Japón, donde la afición a este deporte es enorme, también lo saben, y aprovechando la conexión a Internet de Dreamcast, Sega ha tenido la magnífica idea de lanzar «Net Golf». El juego incluye siete personajes, y tiene escenarios en lugares como Japón, Hawai o Florida. Como os podéis imaginar, la posibilidad de disputar partidos a través de la red es su punto fuerte, y también motivo de envidia para nosotros. ¿Llegará aquí algún día? De momento, "no comment".

bizarre

Los creadores de «Metropolis Street Racer» acaban de anunciar en su página web que tienen dos nuevos proyectos en preparación. Se llaman **«PROJECT SWINGERS»** y **«SMOKESCREEN»**, pero todavía no han desvelado ni siquiera para qué consola saldrán.

El ofertón de Centro Mail

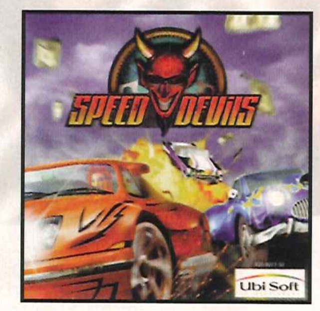
¡Una Dreamcast y cuatro juegos por 34.900 ptas.!

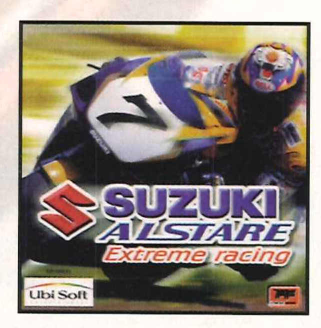
Seguro que la mayoría de vosotros ya tenéis una Dreamcast, pero eso no nos impide destacar aquí la jugosa oferta que ha lanzado Centro Mail. Se trata de un pack que incluye una Dreamcast, con el mando correspondiente, más los juegos «ChuChu Rocket!», «Speed Devils», «Monaco GP2» y «Suzuki Alstare», por sólo 34.900 pelillas.

Ya sabéis, si tenéis algún amigo que todavía no se haya subido al carro de los 128 bits, decidle que no deje pasar esta ocasión de convertirse en "dreamer".









anuncio

Sega Japón ha confirmado que está programando un nuevo juego online. Se llamará «**FARNATION**», y la idea es que siga un concepto similar al del RPG «EverQuest», para PC: habrá un mundo abierto 24 horas al día durante 365 días al año, en el que coincidirán miles de jugadores en todo momento.

MÁS RITMO PARA TUS MARACAS

Sega lanza «Samba de Amigo 2000» con nuevas canciones

Nuestros amigos japoneses, que suelen ir siempre por delante nuestro en estos temas, ya pueden montar juergas con la nueva edición de «Samba de Amigo».

El juego mantiene el espíritu bailongo del original, pero añade algún que otro movimiento y, lo que seguro que os interesa más, un montón de canciones nuevas. En la lista sobresalen temas tan rumbosos como "Bamboleo", "Salomé" o "Volare", entre otras.

Aunque todavía no está confirmado, se comenta que el juego llegará a Europa a lo largo del año (con la etiqueta de 2001, claro).





Nuevo mando de Aplisoft

¡Programa todos tus movimientos!



¿Estás pensando en comprarte un nuevo mando para tu Dreamcast? Entonces seguramente te interesa saber que la compañía Aplisoft ha puesto a la venta el "Advanced Replacement Joypad", un periférico que, además de tener un nombre así de rimbombante y las funciones clásicas de un mando normal, incorpora también una opción para programar todos los botones. Su precio de venta recomendado es de 3.790 pesetas.

Spiderman lanza sus redes sobre Dreamcast

Activision anuncia que convertirá el juego del hombre araña

Los fans de los cómic hombre araña tienen motivos para estar más que contentos: Activision ha anunciado que piensa convertir a nuestra consola el juego basado en sus aventuras que salió hace ya unos meses para PlayStation.

Treyarch, la compañía programadora, ha confirmado que el juego incluirá diversas mejoras gráficas, acorde con la potencia de nuestra consola, aunque seguirá el desarrollo que ya se pudo ver en el original. Como os podéis imaginar, durante su desarrollo lanzaremos telas de araña, subiremos por las paredes de edificios, y visitaremos lugares como el Daily Globe o Times Square, en la ciudad de Nueva York.









Crece el interés por Alone in the Dark IV

La versión de Dreamcast marcha viento en popa

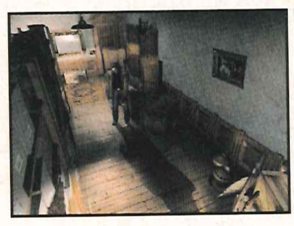
Infogrames nos acaba de enviar una nueva remesa de imágenes de «Alone in the Dark IV» que no hacen más que confirmar que se trata de uno de los títulos más esperados.

¿Habéis visto que gráficos? ¿qué texturas? ¿qué juegos de luz? Sin duda, la continuación de este clásico del terror va a ser un auténtico bombazo para nuestra consola, y cada vez queda menos para tenerlo entre nosotros. Mayo sigue siendo la fecha oficial de lanzamiento, así que esperamos que llegue pronto a nuestra redacción una versión jugable.









¿Qué hace una Saturn en pleno año 1986?

EL GRAN LAPSUS DE SHENMUE

Dejadnos repetir una vez más que «Shenmue» es una obra maestra con un nivel de realismo casi absoluto. ¿Casi? Pues sí, porque hay un detalle clamoroso que se le escapó a Yu Suzuki.

La verdad es que caer en la cuenta no es fácil, pero ya os habéis encargado de recordárnoslo en los correos electrónicos que nos mandáis a la redacción. Vamos a ver, si la acción del juego se desarrolla en el año 1986, ¿cómo es que Ryo Hazuki tiene una Saturn en su habitación? Eso nos gustaría saber a nosotros, porque la consola de Sega no salió hasta varios años más tarde. ¿O es que Ryo tuvo un prototipo antes que nadie?



JUEGOS de Cine

La lista de películas que se inspiran en los videojuegos sigue creciendo mes a mes



Aunque entre el cine y los videojuegos siempre ha habido cierta relación (pelis como «Mortal Kombat» o «Street Fighter» lo atestiguan), parece que en los últimos tiempos los productores se han dado cuenta de que los juegos son un filón para la pantalla grande. ¿Qué os parece si hacemos un repaso de las películas que se juegan; perdón, se están rodando en la actualidad?:

•Tomb Raider: La Paramount sigue adelante con el rodaje de la aventura de Lara Croft, que como sabéis será interpretada por Angelina Jolie, la chica-cañón de la foto de al lado. El estreno está previsto para verano, pero ya circula un trailer por Internet (www.tombraidermovie.com).

•Nightmare Creatures: Ha sido el último juego en apuntarse al club, gracias al acuerdo al que ha llegado Kalisto con APG, una productora independiente, y Le Studio Canal para llevar al cine la aventura de Adam Crowley. Va a ser dirigida por Ralph Zondag, el responsable de la reciente "Dinosaurio".

•Shenmue: La aventura de Yu Suzuki ha dado el salto a la pantalla grande en Japón, aunque es una recopilación, con escenas añadidas, de las CG que aparecen en el juego.

•The House of the Dead: Como os dijimos en su día, Sega está negociando con Mindfire Entertainment la posibilidad de rodar una película de zombies inspirada en su famoso juego.

A esta lista podríamos añadir también los títulos que han recorrido el camino contrario, desde las pantallas de los cines a nuestra consola. En esta categoría entrarían «Dinosaurio», «Toy Story 2», «Jedi Power Battles» o «Episode I Racer». Ya veis, ¡la cartelera está que arde!


TOMB RAIDER CHRONICLES
CONCURSO
¿QUIERES LLEVARTE A LARA CROFT A TU CASA? ¡PUES DEMUÉSTRANOS QUE LO SABES TODO SOBRE SU NUEVA AVENTURA!
SORTEAMOS 15 JUEGOS
Dreamcast
TOMB RAIDER CHRONICLES
EIDOS
PREGUNTAS
1/¿CUENTA LARA EN ESTA NUEVA ENTREGA CON MOVIMIENTOS ADICIONALES?
A/SI, BAILA TANGO
B/SI, MONTA EN PATINETE
C/SI, SE BALANCEA EN CUERDAS SUSPENDIDAS EN EL AIRE
2/¿EN CUÁL DE ESTOS LUGARES SE DESARROLLA UNA DE LAS FASES DEL JUEGO?
A/EN UN SUBMARINO NUCLEAR RUSO.
B/EN EL PARQUE DE ATRACCIONES DE MADRID.
C/EN EL PARTENÓN.
3/¿PERMITE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEL JUEGO QUE LOS ENEMIGOS REACCIONEN ANTE CUALQUIER SONIDO O MOVIMIENTO?
A/LOS ENEMIGOS NO SON INTELIGENTES
B/CUANDO LARA LES SILVA
C/SI, SIEMPRE

Terroríficamente divertido

Los yanquis se ríen del miedo jugando a «Evil Dead: Hail to the King»



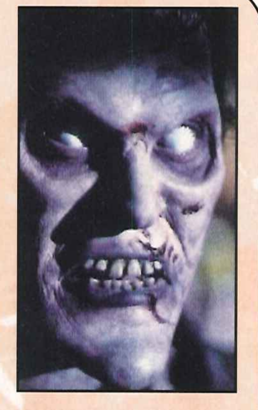
Seguro que los amantes del cine de terror conocen la trilogía que forman "Posesión infernal", "Terroríficamente muertos" y "El ejército de las tinieblas". En ellas, Ash, su protagonista, se dedica a despachar a todo tipo de criaturas infernales armado con una sierra eléctrica, y a THQ se le ha ocurrido trasladar el planteamiento a Dreamcast.

«Evil Dead: Hail to the King», que así se llama el juego, es una aventura que acaba de aparecen en Estados Unidos, y en la que se mezclan la exploración, los puzzles y, por supuesto, los combates. La propuesta ya se ha visto anteriormente, pero lo que distingue a «Evil Dead» es que mantiene uno de los elementos característicos de las películas: el humor negro, que le pone un toque diferente a los sustos que nos pegan.

Nuestro objetivo en el juego es encontrar a Jenny, nuestra novia, y también recoger las páginas del Necronomicon, el libro que ha provocado que todo se llene de fiambres revividos y demás gentuza sobrenatural. Para ello, Ash cuenta con una opción muy interesante, como es la posibilidad de usar un arma con cada mano. Así puede hacer frente a un ejército en el que figuran hasta 20 tipos de enemigos distintos, y sobrevivir durante las casi 30 horas de acción que tiene el juego. ¿Alguien quiere intentarlo?

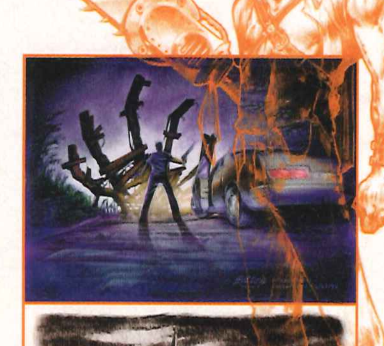
Versión original

«Evil Dead» está inspirado en una de las trilogías más famosas del cine de terror de los últimos tiempos, pero no sigue el argumento de las películas. La acción está situada justo después de lo que se vio en la pantalla grande, cuando Ash regresa a la cabaña en la que conoció a todos los zombies, demonios, etc. Lo que sí han cuidado los programadores es la ambientación, hasta el punto de que Bruce Campbell, el actor que hizo de Ash, también le ha puesto la voz al personaje que controlamos en el juego.





«Evil Dead» es una aventura de terror con toques de humor negro que, si todo sale bien, llegará a nuestro país dentro de muy poco tiempo.





SUSTOS A LÁPIZ

Estos bocetos pertenecen a la fase inicial de desarrollo del juego. THQ ha tardado 8 meses en tenerlo listo, y el resultado es una aventura en la que nos movemos por escenarios prerrenderizados, con ángulos de cámara que recuerdan el particular enfoque de las películas originales.





Un clásico ENTRA EN EL NUEVO MILENIO

Quince años después, «Planet Harriers» retoma la acción de «Space Harrier»

El arcade «Space Harrier» figura en el curriculum del gran Yu Suzuki desde el año 1985, y en este tiempo se ha convertido en un clásico. Han tenido que transcurrir quince años para que Amusement Vision le dé al concepto original una pasada por la poderosa placa Hicaru, y gracias a ello está cada vez más cercano el momento de disfrutar en los recreativos del fabuloso «Planet Harriers».

El juego mantiene la fórmula conocida: vamos volando por cada fase, esquivando obstáculos y disparando contra manadas de enemigos. Sin embargo, como es lógico, ha multiplicado por mil su calidad gráfica. El arcaico escalado de objetos ha dejado paso a un impresionante entorno 3D, que atravesamos suavemente a toda velocidad.

El desarrollo también tiene novedades, como la posibilidad de fijar a varios enemigos para acabar con ellos a la vez, el empleo de tres botones (dos clases de disparos y unas bombas) y la opción de comprar mejoras para nuestro personaje.

Ahora, como de costumbre, sólo queda soñar con una conversión a Dreamcast, y no soltar la recreativa en cuanto se deje ver por nuestro país.





De izquierda a derecha, Glenn, Cory, Nick y X, los cuatro protagonistas del juego. Podemos comprarles mejoras con los bonus que recogemos al acabar con los enemigos.



Los creadores de títulos como «Virtua Striker» o «Daytona USA» nos traen ahora un juego con una calidad gráfica casi insuperable.

¡Vaya cambio!



Este es el aspecto que tenía «Space Harrier», el "bisabuelo" de «Planet Harriers». Por cierto, si queréis probarlo quince años después, sólo tenéis que daros una vuelta por el salón arcade de «Shenmue».



La placa Hicaru (en la que ya funcionaban «Brave Firefighters» y «Episode 1 Racer») demuestra su poder gráfico en esta imagen.



Valcandra es uno de los jefes de final de fase, y su temible aspecto es un claro indicativo de lo complicado que resulta acabar con él.



LA DÉCADA VERTIGINOSA

El año 2001 es muy especial para Sega. Sonic celebra su décimo aniversario, y lo hará estrenando dos nuevos juegos. ¿Quieres participar en la fiesta de cumpleaños que le hemos preparado?

SONIC
CUMPLE 10 AÑOS

HISTORIA DE UN ÉXITO

Corría el año 1991, una época marcada por grandes divisiones: las viejas consolas de 8 bits frente a las "maquinazas" de 16, Sega contra Nintendo, Mario frente a... ¡un momento! ¿qué personaje tenía Sega para responder al éxito del fontanero? Era necesario crear uno urgentemente, y el encargado de hacerlo fue Yuji Naka. De su inagotable imaginación nació Sonic, un puercoespín azul entrenado para competir con Mario por el trono de las plataformas, aunque desde una perspectiva muy diferente: la velocidad sería la nota predominante en sus juegos, lejos de la investigación más tranquila de la estrella de Nintendo.

Así, el primer «Sonic the Hedgehog» vio la luz en Mega Drive y Master System primero, y meses después en la portátil Game Gear, convirtiéndose casi de inmediato en uno de los grandes personajes del firmamento consolero.

A partir de aquí, se inició una carrera, y nunca mejor dicho, en la que hemos tenido de todo: continuaciones de la serie («Sonic 2» y «Sonic 3»), pasos por las sucesivas consolas que fue lanzando Sega («Sonic CD», para Mega CD; «Sonic 3D», «Sonic Jam» y «Sonic R», para Saturn), desviaciones de la línea plataformera original («Sonic Spinball», «Sonic Drift» o «Sonic Laberynth»), y hasta grandes proyectos que nunca vieron la luz, como «Sonic X-Treme» para Saturn.

Por supuesto, la progresión de Sonic ha ido en paralelo a los avances tecnológicos en el campo de las consolas y de la programación, y si los 128 bits de Dreamcast son el máximo exponente hoy en día, el genial «Sonic Adventure» representa, por el momento, la obra cumbre del Sonic Team.

Y es que a la entrañable mascota de Sega le ocurre como a los buenos vinos: mejora a medida que va cumpliendo años. De momento van diez, y si pasáis la página veréis de qué forma tan espléndida piensa celebrarlo. Sólo nos queda decir: ¡que cumpla muchos más!



«Sonic the Hedgehog» (Mega Drive): El primer Sonic de la historia ya corría a velocidades vertiginosas en 16 bits.



«Sonic 2» (Mega Drive): En la segunda parte de sus aventuras, Sonic nos presentó a Tails, un zorro con dos colas que se convirtió en su compañero inseparable a partir de ese momento.



«Sonic the Hedgehog» (Game Gear): La portátil de Sega tuvo el honor de recibir al puercoespín azul en el 92.



«Sonic CD» (Mega CD): Para muchos, uno de los mejores juegos de nuestro veloz amigo. Nos regaló 60 niveles, viajamos por el pasado y el futuro, y también conocimos a Amy Rose y a Metal Sonic.



«Sonic 3D» (Mega Drive): La primera vez que Sonic se apartó de las dos dimensiones. También salió en Saturn.



¿Sabías que...

- ✓ Sonic ha intervenido en casi 90 juegos, tanto en el papel de protagonista principal como en el de secundario.
- ✓ Su carrera en solitario se limitó al primer «Sonic». En la segunda parte ya conocimos a Tails, y a partir de entonces han ido llegando otros personajes como Amy, Knuckles, etc.
- ✓ El Doctor Robotnik, su archienemigo, también es conocido como Dr. Eggman.
- ✓ En alguno de sus juegos ha llegado a hacer de bola de pinball («Sonic Spinball») o de piloto de carreras («Sonic Drift»).
- ✓ El puercoespín azul no trabaja para las consolas de Sega en exclusiva; también ha hecho sus pinitos en otras plataformas, como el PC o Neo Geo Pocket, por ejemplo.
- ✓ Su última aparición ha sido en el genial «Shenmue»: Ryo Hazuki puede comprar una figurita suya en una máquina callejera.



«Sonic Adventure» (Dreamcast): La gran obra maestra del Sonic Team (al menos hasta que llegue la segunda parte). Todo el poderío de los 128 bits de la nueva consola de Sega, al servicio del personaje estrella de la compañía.

Sonic Shuffle

¿JUGAMOS A LAS CARTAS?

El primer juego de Sonic que nos llegue en este año que acabamos de estrenar supondrá un cambio de concepto radical con respecto a todo lo que el puercoespín azul nos había enseñado hasta la fecha.

En «Sonic Shuffle» no vamos a saltar plataformas a una velocidad desenfrenada, o al menos tal y como lo hicimos en títulos anteriores. Este juego, que ha sido programado por Hudson, nos sumergerá en un nuevo género, el "party game", más próximo a los típicos juegos de mesa, con un tablero por el que avanzar, tiradas de dados y cartas que nos ayudarán a conseguir un objetivo bien conocido para todos nosotros: reunir todas las esmeraldas del caos.

Aunque tendrá un modo para jugar en solitario, la juerga de verdad vendrá cuando lo hagamos en compañía, tanto a la antigua usanza, con un mando conectado en cada puerto de control de nuestra consola, como de forma más "modelna", retando a tres rivales a través de Internet.

El desarrollo de la partida pasará por varios momentos diferentes: estará el avance por el tablero principal, como os hemos dicho antes, y esto nos llevará a participar tanto en batallas contra varios enemigos, que también podrán recibir ayuda de nuestros rivales, como en los 49 minijuegos, en los que nos tendremos que enfrentar a ellos de forma directa.

¿Y cuándo va a llegar a España esta bomba de adicción? Pues saldrá a primeros de marzo, así que ya podéis reservar un sitio en la partida.



A cada jugador se le repartirán cartas, y el número que lleven nos servirá para avanzar por el tablero. Además, también las usaremos para atacar en las batallas.



Esta escena pertenece a uno de los combates que nos tocará librar contra distintos enemigos. La clave para ganar será conseguir más puntos que los del rival.



Los minijuegos serán los momentos más divertidos de «Sonic Shuffle». Habrá 49 diferentes repartidos a lo largo del desarrollo, y en ellos tendremos que enfrentarnos directamente a nuestros tres compañeros de partida.



El tablero será el escenario principal de «Sonic Shuffle», pero nos permitirá viajar a cinco zonas de juego diferentes. El estilo gráfico recordará al que vimos en «Jet Set Radio».



Elige personaje





En «Sonic Shuffle» nos reencontraremos una vez más con los conocidos personajes de la serie: Knuckles, Amy, Tails, etc. y cada uno podrá hacer un movimiento y un ataque especiales. También veremos a Illumina y Void, dos nuevos personajes que van a influir en la partida de forma negativa o positiva.

Sonic Adventure 2
LA NUEVA MARAVILLA

La continuación más esperada de Dreamcast en el año 2001 tiene nombre y apellidos: se llama «Sonic Adventure 2», y nosotros hemos tenido el privilegio de jugar ya a la demo que el Sonic Team va a regalar junto con «Phantasy Star Online». Pertenece sólo a los primeros minutos de juego, pero ha servido para convencernos de que nos encontramos ante uno de los títulos más grandes que están por venir.

Para que os hagáis una idea, la acción se inicia en un helicóptero de combate, del que cae Sonic montado sobre una tabla de snowboard. Aterriza en una ciudad muy parecida a San Francisco, y comienza a bajar a toda velocidad por sus calles, recogiendo anillos y destrozando los coches que se encuentra. ¡Qué pasada!

El Sonic Team va a introducir numerosos cambios en el juego, comenzando por su apartado gráfico. Ahora Sonic tendrá un aspecto mucho más estilizado, se van a corregir los defectos de cámara que tenía la primera parte, y la velocidad en el paso de imágenes también va a subir hasta los 60 fotogramas por segundo.

A nivel jugable, lo primero que descubriremos serán los nuevos movimientos de Sonic, que podrá deslizarse por barandillas o aprovechar elementos del escenario para impulsarse en el aire. Además, el Sonic Team ha revelado que podremos controlar a un total de cinco personajes, aunque de momento los únicos que se dan por seguros son el propio Sonic y su amigo Knuckles.

La fecha prevista de salida es después del verano, pero tras probarlo, ¿cómo vamos a aguantar sin él?



Aquí tenéis a Sonic demostrando lo mucho que ha aprendido desde la última vez que le vimos en acción. Ahora puede aprovechar las barandillas para bajar deslizándose por ellas a toda velocidad.

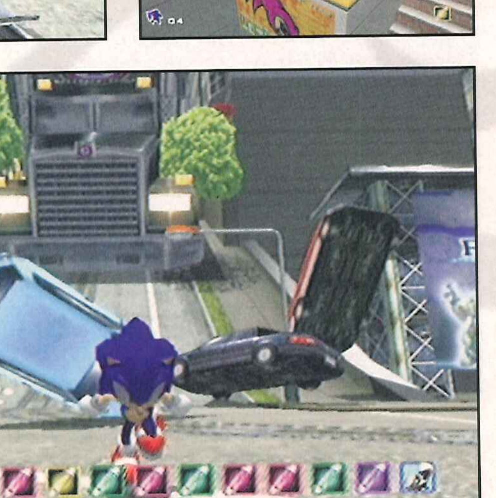


Aunque casi todas las imágenes que se han visto pertenecen a la ciudad de la primera fase, nos os vayáis a creer que sólo visitaremos escenarios urbanos. Ahí tenéis al puercoespín corriendo por la selva.



Knuckles será uno de los cinco personajes que podremos controlar durante el juego. Entre sus habilidades especiales estarán la de nadar y propinar un puñetazo en espiral.









Los pequeños Chao no faltarán tampoco en la nueva aventura de Sonic. Estas pequeñas mascotas, a las que podremos cuidar en un hospital, tendrán una inteligencia mejorada, y seguirán viajando en nuestra VM.

Vuelve Robotnik





El Dr. Robotnik volverá a hacer de las suyas en «Sonic Adventure 2», y además tendrá la ayuda de un personaje muy especial: un misterioso puercoespín de color negro, del que no se sabe nada. También estrenará el "Egg Mobile", un nuevo vehículo de combate con el que librará feroces batallas.

▶ Compañía: **Sonic Team** (www.sonicteam.com) ▶ Fecha: **Febrero** ▶ Género: **Rol Online**

Phantasy Star Online

Hablar con un japonés mientras ayudas a un americano a acabar con un alienígena a miles de kilómetros de distancia de la Tierra. Antes se llamaba ciencia ficción. Ahora se llama Dreamcast.

Nadie puede poner en duda que el concepto de los juegos de consola comenzó a cambiar desde el momento en que nuestra querida Dreamcast salió a la venta con un módem incorporado. La opción de conectarse a Internet abrió un mundo de posibilidades para cualquiera que tuviese cierta capacidad creativa, y precisamente si hay que buscar algún sitio donde el talento abunde, lo mejor es visitar las oficinas del Sonic Team.

YUJI NAKA Y SU EQUIPO DE PROGRAMACIÓN tuvieron la idea de crear un RPG con todo un mundo por explorar, lleno de secretos, tesoros y, por supuesto, enemigos. El concepto no parece muy diferente a cualquier otro juego de rol, pero la revolución de «Phantasy Star Online» estará en que va a ser el primer título de su género protagonizado por un grupo de jugadores de cualquier parte del mundo, que se pondrán en contacto a través de Internet sin salir de casa.

Cooperación, diversión y amistad serán sus claves, lo que nos sitúa ante un concepto absolutamente nuevo para la comunidad "jugona", sólo al alcance, que quede claro, de los que tenemos una Dreamcast. ▶▶









❶ En la nave "Pioneer 2", es donde se nos encomendarán las diferentes misiones y formaremos los equipos de investigación.
❷ Y en el planeta Ragol la bienvenida que recibiremos no será precisamente amistosa.
❸ Esta especie de cosa rara es un nido de mosquitos gigantes. Siempre que veamos uno, tendremos que destruirlo cuanto antes.
❹ El juego tendrá un montón de símbolos, que nosotros podremos variar, para poder expresar nuestro estado de ánimo.









❺ Acabamos de entrar en el servidor del juego online, así que lo mejor será preguntar a las amables señoritas de la oficina de información cómo formar un equipo o unirnos a uno ya formado.
❻ Este enorme dragón es uno de los tremendos enemigos finales. Para vencerlos, la cooperación del equipo será fundamental.

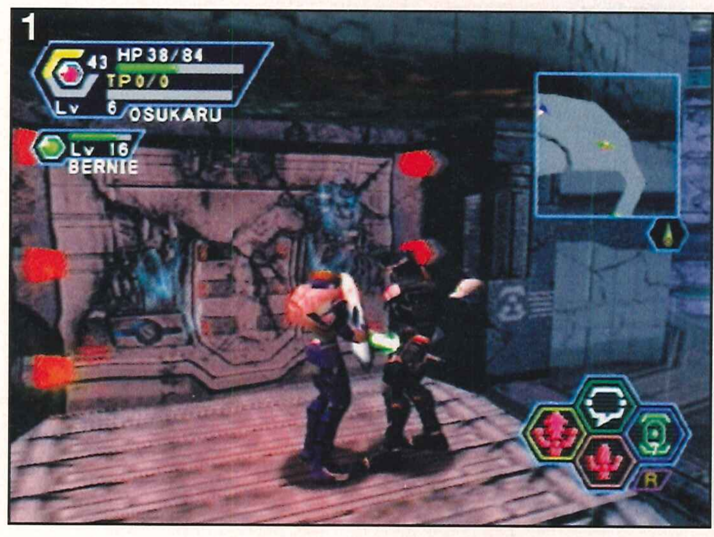
❼ En la esquina superior derecha de la pantalla siempre veremos un mapa en el que aparecerán los enemigos y nuestros compañeros.
❽ En cualquier momento del juego online podremos chatear con nuestros compañeros y enviarles mensajes, pero sin olvidarnos de que la acción no se pausa y los enemigos seguirán atacándonos.

LAS CLAVES

EL PRIMER RPG ONLINE. «Phantasy Star Online» será un juego de rol al estilo clásico, pero se distinguirá de todo lo que se ha visto hasta ahora en el género en que avanzaremos en compañía de otros tres jugadores humanos a través de Internet.

DIVERSIÓN Y AMISTAD SIN FRONTERAS. No nos enfrentaremos a otros jugadores, sino que formaremos equipos para colaborar con ellos, con lo que acabaremos haciendo amigos de cualquier parte del mundo.

¡Y SIN QUE EL IDIOMA NOS LIMITE! Porque gracias al sistema "Word Select" podremos comunicarnos con cualquier otro jugador, aunque no tengamos ni papa de inglés, francés, japonés...







▶▶ Pero centrémonos y empecemos por resumir el argumento del juego.

La acción nos trasladará al futuro, cuando el aumento de la población de la Tierra obligará a comenzar el "Project Pioneer", un proyecto de emigración en busca de planetas aptos para albergar vida humana. La primera nave en tener éxito es la "Pioneer 1", que llega al planeta Ragol, y comienza su colonización, construyendo una ciudad como base de investigación. Siete años después de estos hechos, la nave "Pioneer 2" (la nuestra) viaja con suministros y más colonos rumbo a Ragol, pero justo al llegar a su órbita se produce una gigantesca explosión sobre la superficie, perdiéndose el contacto entre la nave y la base central.

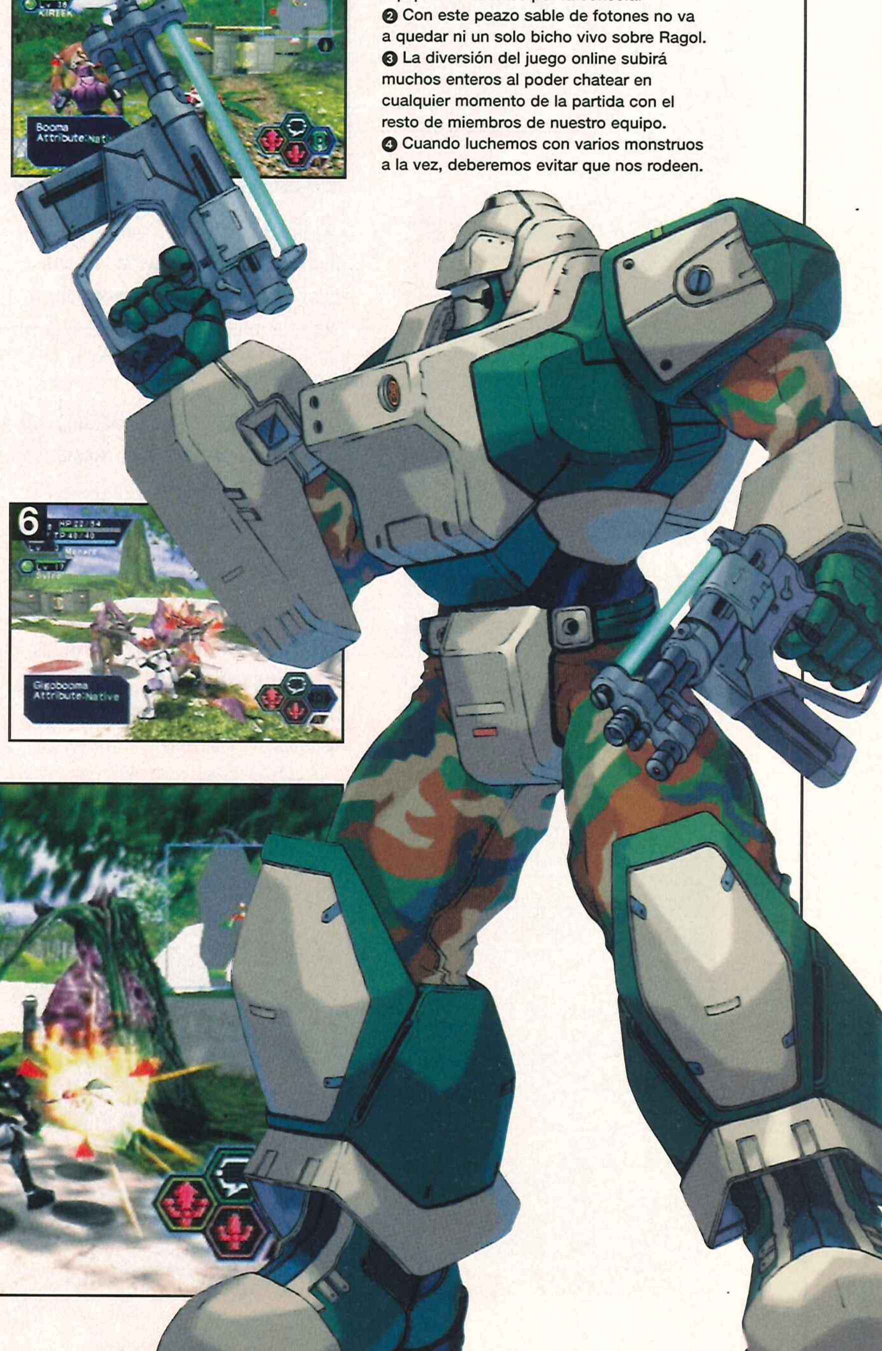
AQUÍ COMENZARÁ NUESTRA TAREA DE EXPLORADORES, que se extenderá a lo largo de diversas misiones, hasta que consigamos descubrir el origen de la explosión y lo que le ha ocurrido realmente a los habitantes del planeta Ragol.

Pero como os hemos dicho antes, no vamos a ir solos, pues tendremos la compañía de los jugadores que se conecten al juego vía Internet.

Para comenzar, cada uno creará su propio personaje, gracias a una completa opción para personalizarlo. Podremos elegir primero entre nueve subrazas, a su vez divididas en tres grupos diferentes que se distinguirán por su forma de actuar en el campo de batalla. Los "Hunters" serán los especialistas en el ataque cuerpo a cuerpo, gracias a su entrenamiento en el uso de sables de fotones. Los "Rangers" estarán preparados para la lucha a distancia por su dominio ▶▶

❶ Si jugamos offline, en algunas misiones contaremos con algunos compañeros de equipo controlados por la consola.
❷ Con este peazo sable de fotones no va a quedar ni un solo bicho vivo sobre Ragol.
❸ La diversión del juego online subirá muchos enteros al poder chatear en cualquier momento de la partida con el resto de miembros de nuestro equipo.
❹ Cuando luchemos con varios monstruos a la vez, deberemos evitar que nos rodeen.





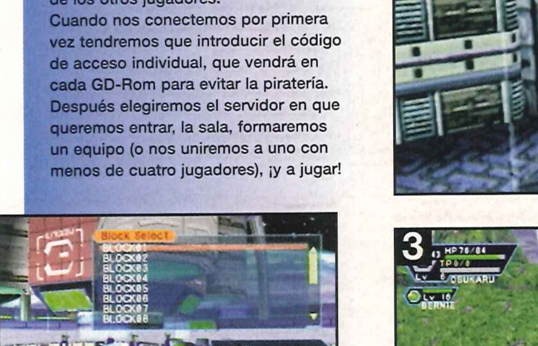





❺ Durante la partida pasaremos por fases a cielo abierto y otras en mazmorras.
❻ En el juego online, al jugar en compañía, los enemigos serán mucho más numerosos.
❼ Los diálogos online con los compañeros van a dar bastante diversión a «PSO».
❽ Los combates serán siempre en tiempo real, y cada miembro del equipo utilizará sus propias técnicas de ataque o defensa.

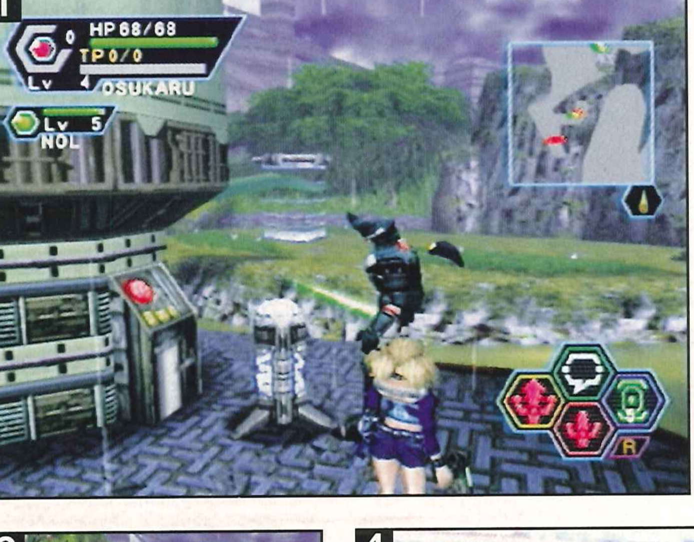
ATRAPADOS EN LA RED

La experiencia de juego que nos van a ofrecer estas partidas online va a ser muy diferente a las que hemos conocido hasta ahora con títulos como «Quake III» o «ChuChu Rocket!». Va a ser la primera vez en que vamos a tener conciencia de que no sólo no estamos jugando solos, sino que además necesitamos la ayuda de los otros jugadores.
Cuando nos conectemos por primera vez tendremos que introducir el código de acceso individual, que vendrá en cada GD-Rom para evitar la piratería. Después elegiremos el servidor en que queremos entrar, la sala, formaremos un equipo (o nos uniremos a uno con menos de cuatro jugadores), ¡y a jugar!







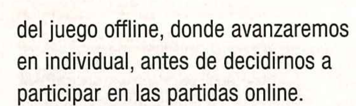
❶ Además de enemigos, en Ragol nos encontraremos con personajes que nos pedirán ayuda o nos echarán una mano.
❷ Nuestro personaje acaba de perder su arma y su dinero, así que es natural que esté muy enfadado y sin ganas de hablar...
❸ Nos enfrentaremos con un montón de enemigos diferentes y con cada uno deberemos utilizar una táctica diferente.
❹ Jo, menuda charla me está echando este tío. Si yo sólo pasaba por aquí para ver si encontraba a un coleguilla de Burgos...





▶▶ de las armas de fuego, y por último, los "Forces" serán la tropa de apoyo a los otros grupos, con técnicas mágicas tanto de ataque como de recuperación de vida.

UNA VEZ ENCUADRADO DENTRO DE UN GRUPO, podremos ajustar un montón de variables físicas para lograr que nuestro personaje sea reconocible por el resto de jugadores que participen en en «Phantasy Star Online». Y como en todo juego de rol, podremos hacerlo crecer en fuerza, destreza y experiencia, aunque para ello quizás será una buena idea entrenar en las múltiples misiones



del juego offline, donde avanzaremos en individual, antes de decidirnos a participar en las partidas online.

Cuando entremos vía Internet en el universo del juego, lo estaremos haciendo en un mundo virtual sin fronteras, donde vamos a coincidir con jugadores de todo el globo. Lo primero que tendremos que hacer será formar nuestro propio equipo (serán grupos de cuatro), o bien integrarnos en uno que ya estuviese formado anteriormente. Y lo mejor de todo es que tampoco vamos a tener barreras lingüísticas, gracias al revolucionario sistema "Word Select" que el Sonic Team se ha sacado de la manga, y que ▶▶

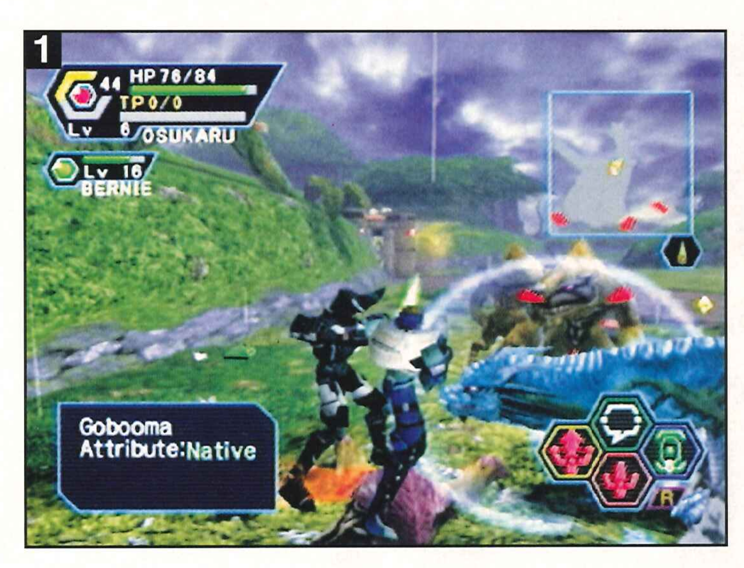








❺ Menudo pedazo de bicho, ¡y que mal genio tiene! Bueno, si yo tuviera ese par de cuernos, también estaría cabreado.
❻ Podremos enviar nuestros mensajes a todo el equipo, o seleccionar que sólo lo pueda leer uno de nuestros compañeros.
❼ Aquí nos están explicando (en inglés) una misión online, pero no os preocupéis, que en Sega prometen que al final todo, hasta estos textos, estará en castellano.
❽ Todo el entorno gráfico va a ser muy colorido y luminoso. ¡Menudo poderío!





❶ Cada personaje tendrá una labor en la batalla: unos el cuerpo a cuerpo, otros a distancia y otros como apoyo. ¡A currar!
❷ Madre mía, si nos llega a endiñar un puñetazo nos manda a freir espárragos.

❸ Siempre que nos encontremos con un personaje, podremos conversar con él.
❹ Podremos cuidar de unas raras criaturas, los "Mag", que volarán tras nosotros. Si las entrenamos, incluso nos ayudarán.

▸▸ consistirá en un montón de frases hechas que podremos utilizar para comunicarnos con el resto del grupo, y que cada jugador verá en pantalla traducida a su propio idioma.

Las misiones que nos encarguen en el lobby central serán tanto de investigación (salir en busca de un explorador, por ejemplo), como de ataque (incluso habrá jefes finales), y la cooperación entre los miembros del equipo será fundamental para poder superarlas y seguir adelante.

LOS SERVIDORES DE SEGA YA ESTÁN A PUNTO, con capacidad para albergar a unos 1000 jugadores cada uno, y nosotros hemos tenido la oportunidad de probar ya el juego online, aunque jugando sólo con un "testeador" de Sega. Os podemos asegurar que nos ha sorprendido gratamente la absoluta inexistencia de "lag", así como lo enormemente divertido que es chatear al tiempo que participamos en una misión.

El juego salió a la venta el pasado diciembre en Japón, y ahora ya sólo falta el lanzamiento simultáneo en Europa y Estados Unidos para que esta innovadora aventura se ponga en marcha a nivel planetario.

Como dato revelador, os podemos decir que la revista Famitsu, una de las más prestigiosas de Japón, y también la más severa a la hora de puntuar los juegos, le ha otorgado a «Phantasy Star Online» su máxima nota, algo que sólo ocurre con los títulos más importantes. Después de esto, y tras lo que hemos podido probar nosotros, le auguramos un futuro inmejorable al RPG de Sega. ■





❺ La chica que llevamos aquí es una "Force", especialista en magias de apoyo.
❻ Cada caja que encontremos en Ragol puede esconder un premio: armas, items, o incluso dinero (se llamará "mesetas").
❼ Si, ya sabemos que nuestro personaje es un tonel. Hace poco ejercicio el chaval....

CREANDO NUESTRO OTRO YO

Una fase previa al juego será la de configurar nuestro personaje. Con él podremos jugar tanto offline como online, y él será nuestra "imagen" frente a los demás jugadores, que nos podrán reconocer en futuras partidas. Elegiremos entre 9 subrazas (dentro de tres grupos con diferentes aptitudes para el combate) y luego podremos ajustar tanto su ropa y sus accesorios, como sus características físicas: pelo, color de su piel, e incluso su constitución, con lo que podremos hacer que sea atlético, bajito, gordo, cuadradote, esmirriado, etc. La idea es que ningún personaje sea igual a otro.





▶ *Compañía:* ***Clockwork*** ***(www.clockwork-games.com)*** ▶ *Fecha:* ***Febrero*** ▶ *Género:* ***Velocidad***

Vanishing**Point**

"Érase una vez una consola que se llamaba Dreamcast..." Mira, chato, déjate de cuentos chinos y pisa fuerte el acelerador, que a este paso vas a ganar menos carreras que un burro con artrosis.

El nacimiento del nuevo siglo ha pillado a los chicos de Acclaim con las manos en la masa... pero en una masa mucho más sabrosa que la de un roscón de Reyes, pues están ultimando por fin «Vanishing Point», el esperado simulador de velocidad que va a competir con el actual rey de la velocidad: «Metropolis Street Racer».

Este juego de Bizarre demostró que, por muy concurrido que se encuentre un género, si se unen calidad y nuevos conceptos en un título, el éxito está casi asegurado. Así que con ese mismo espíritu innovador y la intención de ofrecer calidad de la que sólo una consola como la nuestra puede conseguir, dentro de poco vamos a tener a «Vanishing Point» en nuestro garaje.

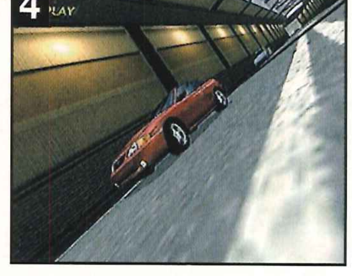
SOBRE AMPLIOS Y REALISTAS CIRCUITOS, ambientados en todas las horas del día y de la noche, y atestados de todo tipo de coches, disputaremos unas carreras en las que nuestro puesto en el podio se establecerá en función del tiempo que tardemos. Van a ser, digamos, carreras "contrarreloj", pero con competidores, lo que implicará que los otros coches harán todo lo que puedan para fastidiarnos. Y cuando escribimos "todo", nos estamos refiriendo a echarse encima nuestro cuando menos nos lo esperemos. Para conseguirlo, los programadores están poniendo un gran empeño en conseguir que la inteligencia de los coches sea bastante más alta de lo que estamos acostumbrados a ver, de manera que nuestros rivales "conocerán" en cada momento su posición en el ranking: si ven que tienen posibilidades de ganar y nos acercamos a ellos, estarán más ▶▶











❶ La nitidez de todos los circuitos va a demostrar la grandeza de nuestra consola.
❷ Al más mínimo topetazo, bajaremos un montón de puestos en el ranking.
❸ La intro del juego va a ser de las más espectaculares que ha tenido Dreamcast.

❹ Al acabar la carrera podremos disfrutar de su repetición íntegra, con un sistema de cámaras muy televisivo. Mirad que toma.
❺ Los demás coches intentarán provocar accidentes en todo momento para que no consigamos llegar los primeros a meta.

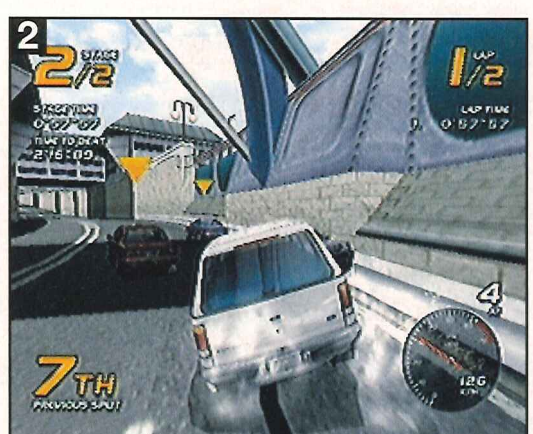






❻ El realismo de la conducción va a hacer que tengamos que usar el freno a menudo.
❼ ¡Premio de un Piolín de peluche al que encuentre una sola gota de niebla al fondo!
❽ En los tiempos de carga veremos unas imágenes alucinantes. ¡Vaya radiografía!





LAS CLAVES

OTRA IDEA NOVEDOSA. El tipo de competición "contrarreloj" que nos va a proponer seguirá una idea nueva: ganar no es sólo una cuestión de adelantar a los demás.

UN MODELADO DE LOS COCHES ALUCINANTE. Coches de las más importantes marcas van a verse con un genial modelado, muy real, e incluso vamos a apreciar los reflejos del circuito en sus cristales.

TÉCNICAMENTE, GENIAL. Corriendo con una gran suavidad, los circuitos van a ofrecernos una calidad técnica antológica. ¿Qué era eso de la niebla o el popping?

▶▶ dispuestos que ningún otro a interponerse en nuestro camino, con lo que serán peligrosísimos. Como veis, el realismo será enorme.

Un realismo que también veremos patente en el estupendo modelado de los más de treinta vehículos reales con los que podremos correr, de marcas como Ford, Alfa Romeo, Lotus, Audi, o Aston Martin, entre otras. Van a tener un tamaño más que considerable, y nos permitirán disfrutar de todo tipo de reflejos de luz sobre la carrocería, con lo que será como conducir uno de verdad.

Y SI LOS VEHÍCULOS SERÁN LA CAÑA, lo que nos va a dejar con la boca más abierta que la primera vez que escuchamos ¿cantar? a Tamara va a ser la calidad de los circuitos, que derrocharán cantidad de detalles impresionantes (igual veremos pasar trenes junto a nosotros, que aviones o avionetas sobre nuestra cabeza). Además, tendrán la virtud de unir la suavidad en la generación de los fondos con la máxima velocidad. Sus creadores se lo están currando para que nos podamos olvidar de fallos técnicos habituales en el género, como el popping, la niebla en el horizonte o las ralentizaciones. Y es que ahora que estamos en el 2001 ya podemos decir que todas estas cosas son del siglo pasado.

Pero tampoco penséis que las carreras lo van a ser todo: uno de los modos más divertidos va a ser el "Stunt Driver", en el que nuestro estilo de conducción y nuestra pericia al volante serán puestos a prueba en retos que sólo superaremos a base de hacer saltos espectaculares, derrapes y otras acrobacias más.

La tarta se completará con un modo multijugador que enfrentará hasta a 8 pilotos (eso sí, compitiendo de dos en dos), y un buen puñado de opciones online, que nos permitirán desde participar en rankings a nivel mundial, a descargaremos nuevos retos, simplemente conectándonos a los servidores de Acclaim.

Como Dreamcast mantenga este ritmo de lanzamiento de juegos de carreras, vamos a desgastar nuestro volante de tanto usarlo. Pero en fin, títulos como «Vanishing Point» se merecen que volvamos a vestirnos nuestro uniforme oficial de pilotos. ■



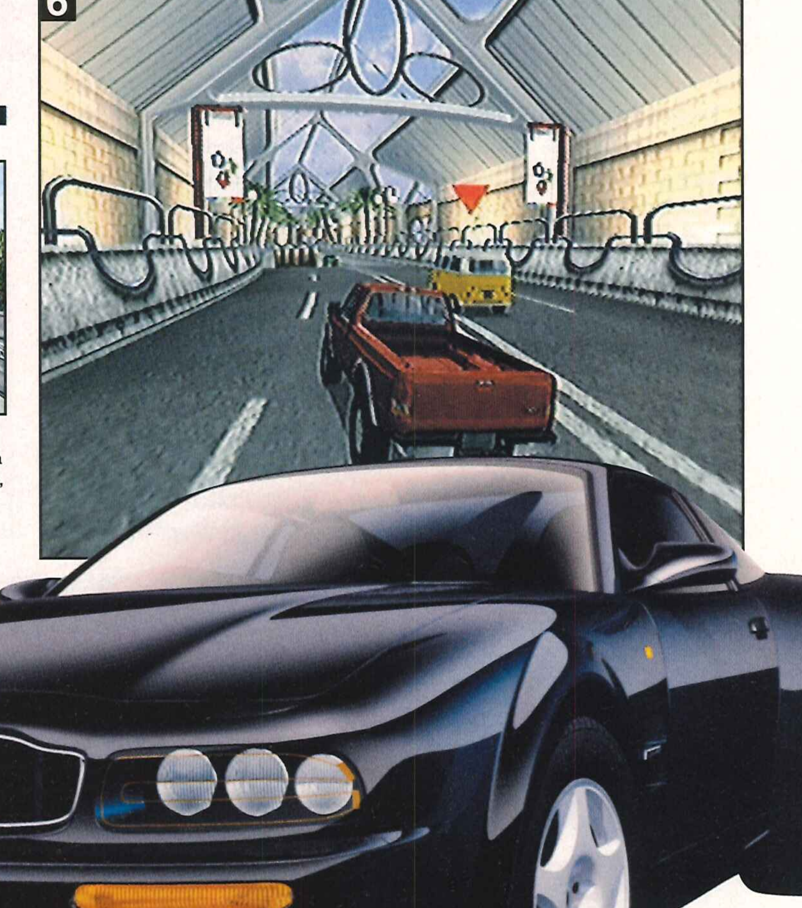


❶ Llegaremos a tener más de cinco coches en pantalla, pero sin ralentizaciones.
❷ El control va a ser una de las señas de identidad del juego, si bien al principio nos resultará complicado hacernos con él.

❸ También podremos correr dos jugadores a pantalla partida, aunque en este caso la imagen se verá demasiado deformada.
❹ Tranquilos, que ese pedazo de Boeing no va a aterrizar sobre nuestra carretera...



❺ El modo "Stunt Driver" nos planteará una serie de retos, a cada cual más complicado, del estilo de superar una distancia en un gran salto, o hacer un slalom en un tiempo muy limitado. ¡Qué divertido va a ser!
❻ Tanto la velocidad como la suavidad a la que correremos serán alucinantes.



▶ *Compañía:* **AM2** **(www.sega-rd2.com)** ▶ *Fecha:* **Febrero** ▶ *Género:* **Lucha**

FightingVipers2

Haz veinte flexiones, otras tantas abdominales, y después da tres vueltas corriendo a la manzana. ¿Te cansas? Pues tú verás, pero vas a tener que ponerte en forma para pelear contra estos chicos.

Unos viejos conocidos de la lucha en las consolas de Sega han decidido que ha llegado el momento de librar unos cuantos combates en Dreamcast. Os hablamos de los personajes de «Fighting Vipers», y antes de entrar en faena con lo que nos espera en la segunda parte de su juego, quizá convenga poneros en antecedentes sobre su trayectoria, ¿no?

LOS MÁS VETERANOS SEGURO QUE RECORDÁIS el debut de estos chicos a mediados de los 90 (era el siglo pasado, pero tampoco ha transcurrido tanto tiempo). Su primer empleo en el sector lo consiguieron en los salones recreativos, a los que llegaron de la mano de AM2, y se les catalogó como la alternativa más seria a «Virtua Fighter» en el campo de la lucha en tres dimensiones.

Luego vino el paso a los hogares de los jugones de todo el mundo, España incluida. Se colaron en ellos merced a la conversión para Saturn que nos llegó en 1996, y ya allí definieron un estilo de pelea que, por lo que hemos podido comprobar en los combates que hemos jugado con «Fighting Vipers 2», se mantendrá en



su desembarco en los 128 bits.

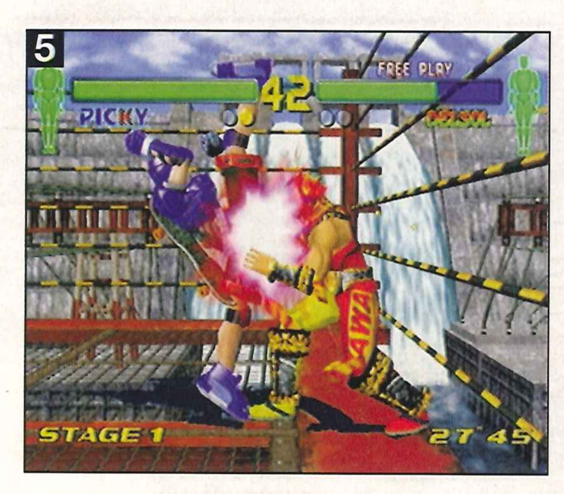
En esta segunda parte van a repetir varios personajes que ya aparecían en el juego original. Gente como Picky, Honey, Raxel o Grace nos demostraron en su día cómo las gastan cuando están cara a cara en un ring con un rival dispuesto a dejarles los dientes como las teclas de un piano. Además, conservarán la que es su seña de identidad más conocida: unos trajes con armadura que les harán tener aspecto de gladiador futurista, acompañados en algunos casos de unas armas tan insólitas como una guitarra eléctrica, un osito de peluche, ¡o una bicicleta de montaña! Como lo oís.

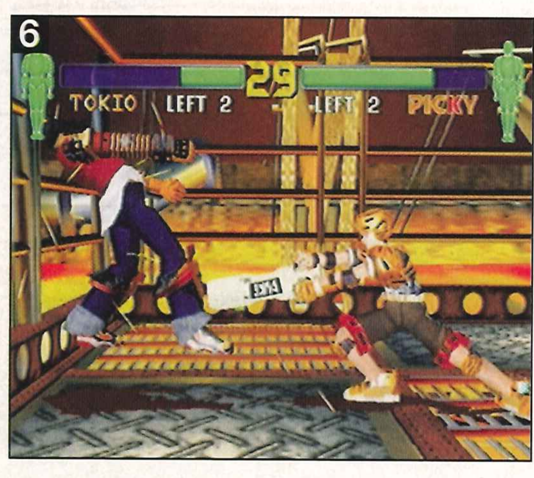
Pero no os vayáis a creer que lo único que harán estos chicos será sacar del armario sus viejos modelos y ya está. No, ahora tienen a su disposición un procesador mucho ▶▶



❶ La cámara abrirá la perspectiva cuando los personajes se alejen uno del otro.
❷ Determinados golpes romperán las armaduras de los luchadores. Mirad lo mal que le sienta a Raxel quedarse sin camisa.
❸ En el modo Survival nos iremos viendo las caras con un enemigo tras otro, para batir el récord de victorias seguidas.
❹ Buena técnica, magnífica postura y gran efectividad en el golpe. Le damos un diez.









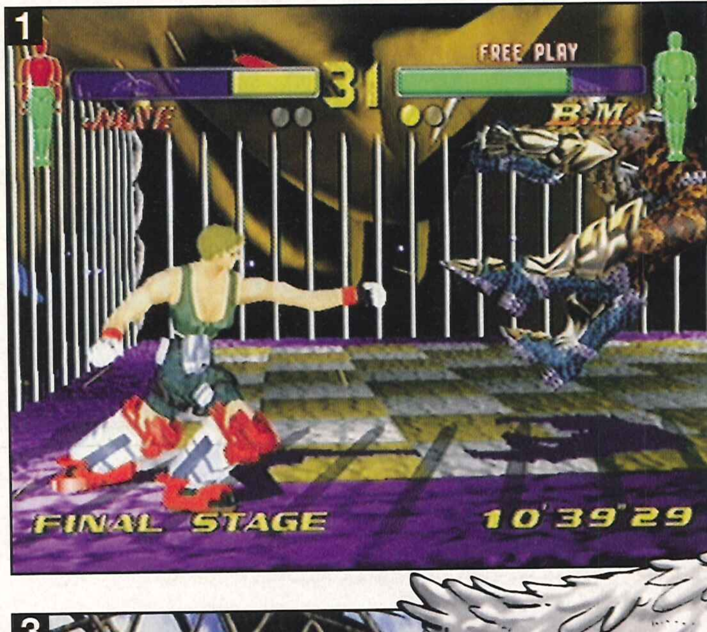
❺ ¿Quién está recibiendo aquí? Cuando se pase el destello, sabremos la respuesta.
❻ Algunos personajes podrán usar unas armas de lo más peculiar. ¿A que nunca se os había ocurrido pegar con un monopatín?
❼ Nos hemos apuntado una victoria, así que nos encanta disfrutar de la repetición.

LAS CLAVES

LA LUCHA CONTINUA EN PLENA FORMA. Junto con la velocidad, la lucha sigue siendo el género que más alegrías nos está dando. Son muchos los títulos que hay disponibles, y como veis, la lista va a seguir creciendo.

COMBATES CERRADOS. Todos los combates se disputarán dentro de escenarios cerrados de los que sólo tendremos una forma de salir: haciendo un "Super K.O." que mande a nuestro rival a varios kilómetros de distancia.

BUENA ACTUALIZACIÓN. El salto a Dreamcast le va a venir muy bien al juego. El acabado de los personajes va a estar mucho más "pulido" de lo que vimos en la versión que salió para Saturn.





❶ Al final del modo historia nos estará esperando B.M., un "boss" con muy mala leche al que costará mucho derrotar.
❷ La estética del juego será futurista, pero con un punto de simpatía y cierta locura en el diseño de los protagonistas.
❸ Para disputar los combates nos vamos a encerrar dentro de rings como esta jaula. Sólo el vencedor saldrá ileso de allí.

▶▶ más potente que antes, y eso se va a notar, tanto en la aparición de suaves curvas corporales donde antes había aristas y polígonos, como en la fluidez que tendrán las animaciones de sus movimientos.

Además, también los escenarios se beneficiarán del poderío técnico de nuestra consola. Seguirán siendo rings cerrados, pero a las rotaciones y zooms típicos en estos casos se van a sumar detalles animados en los fondos como helicópteros que volarán en segundo plano, o un espectacular incendio en un pueblo situado a nuestra espalda.

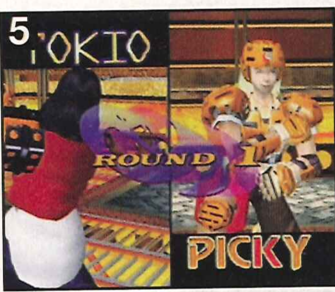
EL ESTILO DE PELEA SERÁ MÁS TÉCNICO que otra cosa, sobre todo porque el control nos limitará las posibilidades de acción a sólo tres botones: puñetazo, pelea y guarda de protección. Podremos hacer golpes especiales, combos y presas, pero los "machaca-botones" no van a tener mucho futuro en este juego.

En cuanto a los modos de juego, los programadores de AM2 piensan incluir los que ya se han convertido en imprescindibles en cualquier juego de lucha que se precie: una historia con jefe final al acecho en el último combate; un modo survival para comprobar a cuántos rivales somos capaces de derrotar del tirón, y enfrentamientos, individuales o por equipos, contra un amiguete.

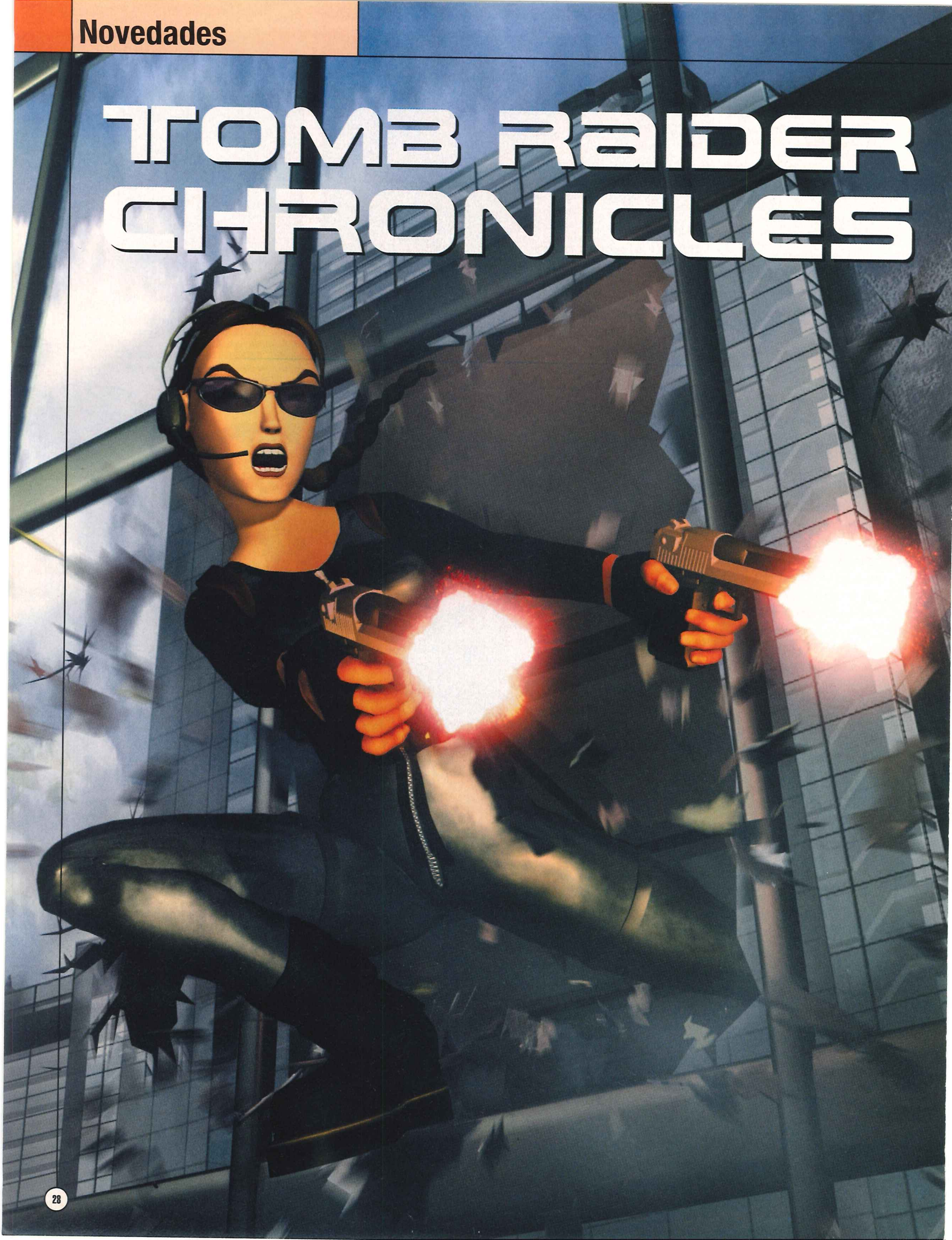
¿Estáis listos para la pelea? Pues entonces ya sólo os queda esperar unas semanas para encerraros en un ring con estos campeones. ■



❹ Vaya, creo que me he pasado con la fuerza de mi golpe. Me he cargado el ring y he mandado a mi rival al quinto pino. Bueno, creo que lo llamaré "Super K.O.".

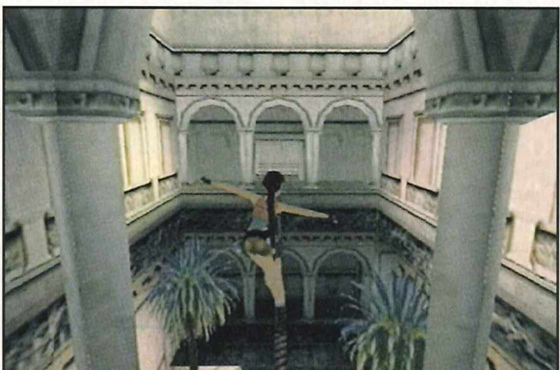


❺ Entre los personajes encontraremos varias caras conocidas de la primera parte.
❻ El osito de peluche de Emi será más peligroso de lo que os pueda parecer.

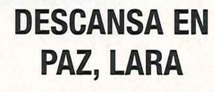

TOMB RAIDER
CHRONICLES

Si el Cid Campeador ganó batallas después de muerto, **la difunta Lara Croft** no tiene nada que envidiarle.





Caminar por la cuerda floja es una de las nuevas acciones de Lara en esta aventura. ¡Alehop!



DESCANSA EN PAZ, LARA









Con estas desoladoras imágenes del funeral de Lara Croft comienza «Tomb Raider Chronicles». Tras el servicio religioso, su amigo James Yves, el Padre Patrick Dunstin y su fiel mayordomo Winston, se reúnen para echar un trago en su honor. Entonces comienzan a recordar algunas de sus aventuras y...

- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **EIDOS** *www.eidos.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **SÍ (19 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Hay cosas que no cambian con los años: Von Croy sigue en Egipto buscando a Lara.

Este jefe final también acabará perdiendo la cabeza por Lara; bueno, las tres exactamente.



La Lara de 17 años y coletas ha vuelto para protagonizar una de las cuatro aventuras.

A muchos de los que llegamos al final de «Tomb Raider: The Last Revelation» se nos quedó el corazón en un puño: ¿sería verdad que la gallina de los huevos de oro de Eidos (sea esto dicho con todo respeto hacia Lara Croft) realmente había muerto sepultada dentro de una tumba egipcia?

Por de pronto, sus seres más allegados ni siquiera han esperado a encontrar su cadáver y ya han hecho una misa funeral, además de erigir una estatua en su honor. Vaya, ¡menuda prisa!

Nosotros no podemos menos que unirnos a ellos en su dolor, participando en una reunión alrededor de la chimenea, en una tarde lluviosa. Es el momento de recordar algunas de las andanzas menos famosas de nuestra arqueóloga favorita, y así, aunque sea en forma de "flashbacks", volver a tener a Lara entre nuestros brazos. Bueno, eso es lo que quisiéramos: la realidad es que nos conformamos con verla actuar de nuevo en nuestra querida Dreamcast.

DE ESTA FORMA TAN NOSTÁLGICA, los chicos de Eidos han programado otro capítulo de la serie, para alegría de los muchos fans que quedamos de Lara.

Un juego, «Tomb Raider Chronicles», que ha llegado envuelto por un halo de controversia. Y es que el hecho de que saquen por quinto año consecutivo un nuevo capítulo de una serie que tuvo detractores desde el primero, ha escamado a unos cuantos jugones.

Nosotros queremos partir de dos premisas a la hora de hacer nuestro comentario: en primer lugar, aunque sea el quinto de la serie, «TRC» es sólo el segundo capítulo que sale para Dreamcast, lo que significa que habrá muchos "dreamers" que no hayan llegado al grado de saturación que los jugones de otras plataformas. Y en segundo lugar, todo el que ▶▶

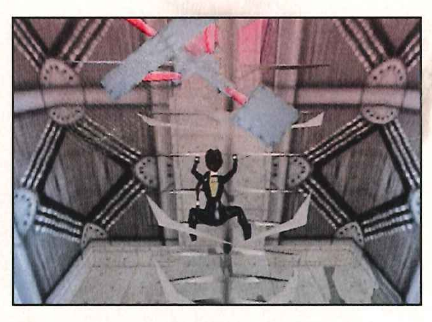














LOS SECRETOS DE LARA

Como sucedía en los capítulos anteriores, cada fase del juego esconde tres secretos, en este caso con forma de rosa de oro. El característico sonidito cuando los encontramos es ya clásico, y además, «TR Chronicles» tiene el aliciente de que si cogemos todos se nos abre un menú de opciones especiales de lo más interesante. ¡Hazte con todos ;-)!



La mira láser del revólver es muy útil, sobre todo al luchar contra criaturas tan duras como esta estatua de mármol.



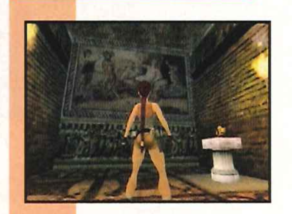
▸▸ conoce la serie sabe que «Tomb Raider» es casi un subgénero dentro de las aventuras, y como pasa con cualquier género, a unos les gustará y a otros no. Así pues, vaya este comentario más dirigido a los primeros, porque son los que pueden estar más interesados en jugar a esta nueva entrega.

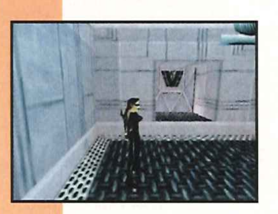
En «TRC» controlamos a Lara en cuatro episodios narrados por sus amigos. Primero viajamos a Roma en busca de una gema robada; luego vamos a un submarino nuclear ruso; el siguiente episodio nos trae de nuevo a la dulce Lara de 17 años en una aventura en una isla irlandesa, y finalmente, nos la encontramos vestida de cuero negro y gafas oscuras, muy en la línea de "Matrix", infiltrándose en un edificio de alta seguridad en busca del Iris que salía al principio de «The Last Revelation» y está en manos de Von Croy.

Cada episodio, dividido en varias fases, es radicalmente distinto a su antecesor, con objetivos y tácticas distintas. En el tercero, por ejemplo, la joven Lara se enfrenta a un montón de espectros sin la ayuda de arma alguna, tan solo con su habilidad para escapar y su instinto para solucionar puzzles o superar laberintos. El cuarto es un episodio de infiltración, al estilo del afamado «Metal Gear Solid», en el que Lara debe pasar inadvertida, utilizando un pañuelo con cloroformo para deshacerse de los malos sólo en casos de máxima emergencia.

ESTA VARIEDAD ES LA NOVEDAD BÁSICA respecto al juego anterior: mientras que aquel transcurría en Egipto íntegramente , «Tomb Raider Chronicles» presenta una ambientación totalmente diferente en cada una de las historias, con lo que su desarrollo se vuelve más ágil y, ¿por qué no decirlo? también más divertido. ▸▸

BIENVENIDOS A LA PASARELA CIBELES









Ahora nos ponemos en plan Boris Izaguirre para comentar la cantidad de modelos con que nos sorprende Lara a lo largo del juego. Desde su ropa clásica al traje de cuero negro a lo "The Matrix", pasando por un equipo de camuflaje ártico, o el escotado modelo de alta costura con el que nuestra heroína va a la Ópera. Esto es lo que se llama un buen fondo de armario. ¡Qué momento más divino!

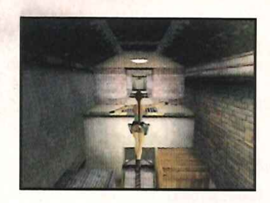


En la aventura del submarino nuclear ruso usamos una escafandra especial de inmersión en profundidad para llegar a los restos de un submarino alemán de la II Guerra Mundial. ¡Cuidado con los torpedos!



Estamos en el coliseo de Roma y no podíamos esperar otra cosa: nos atacan leones y gladiadores. Sólo falta que salga el emperador, todo vestidito de blanco, como en "Gladiator". ¡Como te muevas, disparo!

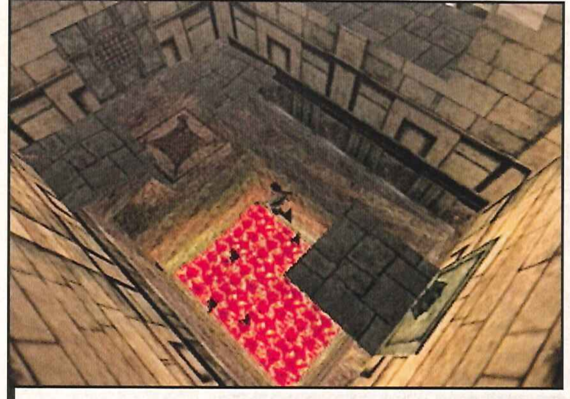
SIEMPRE LLEGA CON NUEVOS MOVIMIENTOS



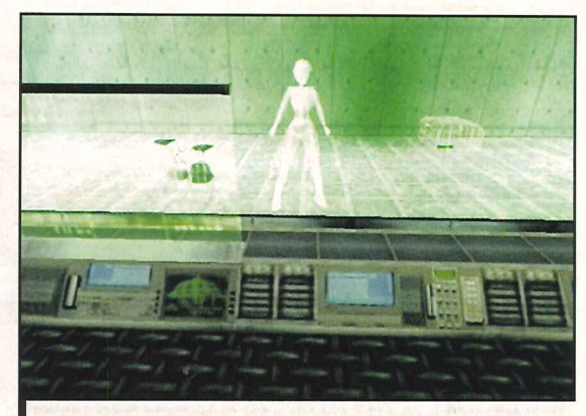




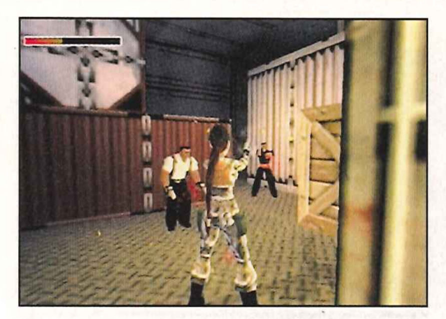
Efectivamente, Lara Croft ha ido sumando con cada «Tomb Raider» una enorme lista de movimientos y acciones, que la convierten en el personaje más versátil de un videojuego. Y ahora, con unas animaciones perfeccionadas de auténtico lujo. Vamos, que a la chica sólo le falta bailar "La Bomba".



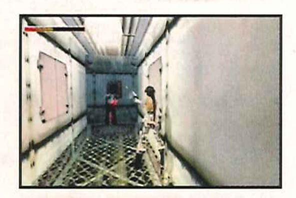
A menudo, a lo largo del juego, la cámara se encarga de ofrecernos unos cuadros muy espectaculares, como este plano picado en el que podemos ver que como Lara falle en el salto, irá derechita a la lava.



Desde luego, nunca hasta ahora habíamos podido ver a Lara tan desnuda. ¡Qué pelvis, qué costillas! Es una lástima que los rayos X sean tan potentes y también traspasen lo más jugoso de la heroína.







▶▶ Por otra parte, estamos ante el «Tomb Raider» más ajustado y regular en cuanto al reparto de los momentos de acción, e investigación y resolución de puzzles, así como en su dificultad. Todo está dispuesto en su justa medida, con lo que se logra que la diversión no decaiga en ningún momento, algo que sí podía ocurrir en el anterior, que tenía fases demasiado complicadas.

¿Y QUÉ DECIROS DE LOS POLÍGONOS DE LARA? Pues que ¡menudos polígonos! Hablando en serio, a nadie le puede decepcionar su aspecto gráfico, con cientos de estupendas texturas y unos efectos de luz muy mejorados, si bien seguimos encontrando problemas de clipping debido a un fallo en la detección de colisiones. O sea, que nuestra chica, al rozar paredes y suelos, los traspasa ligeramente, como si fueran de gelatina. Poco afecta esto al juego, pero es muy molesto estéticamente.

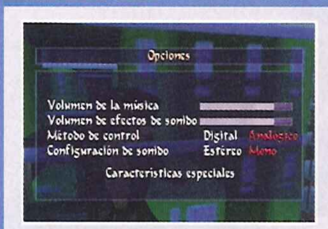
También la cámara, tan criticada por los detractores de la serie, continúa dando problemas en los momentos más inoportunos del juego.

El control de Lara sigue siendo un tanto complicado, como siempre, debido a que estamos ante el personaje más versátil que existe, con un montón de posibilidades. Sin embargo, se agradece que en «TRC» sí podamos elegir configurar el mando entre analógico y digital, pues jugar utilizando la cruceta es más sencillo que con el stick (en el anterior episodio no nos ofrecían la posibilidad de cambiarlo).

A los movimientos que ya conocíamos se les une esta vez el cruzar zonas sobre la cuerda floja, recoger cosas de estanterías o armarios, o dormir a nuestros rivales usando cloroformo. Además, las animaciones con las que se resuelven estas acciones son más suaves que nunca.

En fin, que «Tomb Raider Chronicles» nos parece una aventura que, aunque no sorprenda a nadie, sí que nos ofrece las suficientes novedades respecto a «The Last Revelation» como para que ningún jugón quede decepcionado. Y es que a nosotros no nos importaría que estuvieran preparando ya un nuevo «Tomb Raider». ¿Cómo lo harán? Ni idea, pero hemos oído hablar de una tal Angelina Jolie que apunta buenas maneras... ■

CON LA POSIBILIDAD DE CONFIGURAR EL MANDO



«Tomb Raider Chronicles» nos permite configurar el mando y cambiar de digital a analógico. De esta forma, el control se vuelve más sencillo, al poder utilizar la cruceta digital en vez del stick, que es mucho más sensible e incontrolable. Jugar así es como hacerlo con el Dual Shock de PlayStation.



2ª Opinión

Por muchos ingredientes nuevos que «TR Chronicles» ofrezca, el plato es un pastel que muchos estamos cansados de comer. No importa cuantas cerezas le pongan: el bizcocho ya sabe un poco rancio. Sólo los fans más recalcitrantes de Lara Croft se sentirán plenamente felices con él y sus muchas novedades.

Dylan Davies
REVISTA OFICIAL INGLESA

Otras puntuaciones

REVISTA OFICIAL INGLESA: 6/10
HOBBY CONSOLAS: 85%

▲ Nos encanta: Al dividirse en cuatro aventuras independientes y tan diferentes, el juego es de lo más variado. Y la dificultad está mejor ajustada que nunca.

▼ Podía haberse mejorado: El control sigue siendo difícil, y la cámara nos parece traviesilla...

Valoración

Es el capítulo más interesante de los dos que dispone nuestra consola, y aunque no sorprende casi nada, continúa divirtiendo.



GUN BIRD 2

Me marcho al espacio, **a pilotar una nave** entre cientos de disparos. ¡Esto no me lo enseñaron en la autoescuela!

- Tipo de juego: **SHOOT´ EM UP**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Con el lanzamiento de «Gunbird 2» vamos a disfrutar de nuevo del "shoot'em up" en estado puro, recordando los tiempos en los que el género reinaba en todos los salones arcade.

Se trata de un mata-mata tradicional, donde nuestro objetivo principal es esquivar los centenares de misiles enemigos (y no exageramos) mientras disparamos hasta que nos duelen los dedos.

En «Gunbird 2» podemos elegir entre siete personajes (incluida Morrigan, de «Dark Stalkers») de estética manga y nos enseña la acción de forma clásica, es decir, que nuestra nave aparece en la parte inferior de la pantalla, mientras los enemigos caen desde arriba derrochando mala uva. ¡Ni siquiera falta el típico enemigo grandote y difícil al final de cada fase!

LA JUGABILIDAD ES MUY SENCILLA, pero tiene el gran inconveniente del escasísimo numero de fases, y de su extremada (a veces hasta ridícula) dificultad. Eso sí, como curiosidad, vemos un final diferente según qué decisión tomamos al final de la última fase del juego.

Ese es el espíritu de esta conversión para Dreamcast que Capcom ha realizado de una de sus recreativas. No le hemos encontrado grandes defectos técnicos, pero dado que tampoco tiene excesivas virtudes a nivel jugable, al final la nota se queda en un aprobado por los pelos. ■



El juego sigue una estética manga. ¡Mirad esos enemigos!



Quedaros con esta imagen, porque pocas veces veréis la pantalla tan despejada de disparos. Tanta calma nos parece muy sospechosa...

COMO EN LA RECREATIVA

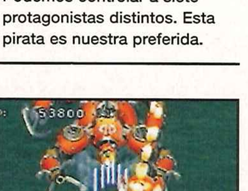




«Gun Bird 2» tiene una curiosa opción para que la pantalla se alargue y se vea la acción como en la recreativa. Eso sí, a menos que le demos la vuelta al monitor de la tele, tenemos que jugar en horizontal, como se ve aquí.



Podemos controlar a siete protagonistas distintos. Esta pirata es nuestra preferida.





Una nave pequeña y "lluvia" de enemigos. Típico del género.





▲ Nos encanta: Que cada personaje tenga dos finales diferentes. Que el género de los matamarcianos siga creciendo.

▼ Podía haberse mejorado: El número de fases es bastante escaso. Tanto misil a la vez en la pantalla llega a ser una locura.

Valoración

Un juego bastante entretenido mientras dura, pero al que la escasez de fases le resta muchos puntos. Para incondicionales.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

El mejor "skater" ha vuelto, y si las acrobacias de antes te parecían increíbles, **verás todo lo que ha aprendido.**



¿Que somos unos gamberros? No, es que derribar bidones es uno de nuestros objetivos.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **TREYARCH** *www.treyarch.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (17 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Treyarch ha vuelto a poner a punto su monopatín para ofrecernos la continuación de un juego cuya primera parte llegó sin hacer mucho ruido, pero que no tardó en convertirse en uno de los títulos deportivos preferidos por todos los jugones.

LA FÓRMULA DEL ÉXITO INCLUÍA unas animaciones de lujo, movimientos reales, jugabilidad altísima y caña a tope en la banda sonora. Ahora, sus desarrolladores han intentado mejorar todos estos apartados para dejar satisfechos a sus cientos de seguidores, y parece que han hecho bien sus deberes.

Tras una espectacular intro inicial, que incluso nos hace dudar de los principios básicos de la física, vemos que el menú principal tiene los mismos modos de juego que el original. No es muy alentador, pero que nadie se sienta defraudado todavía.

El "Modo Carrera" es el estelar, y presenta algunos cambios respecto al original. El número de objetivos que debemos cumplir (reunir las letras "SKATER", alcanzar las "Pilot Wings", tirar cajas o cubos de basura, etc.) ha aumentado. Además, otra ▶▶



Antes de que comenzar nos informan sobre los objetivos y el dinero por conseguirlos.



TAN REAL COMO UN VIDEOJUEGO







Al comienzo del juego nos obsequian con un imágenes reales en las que Tony & Company hacen de las suyas con las tablas. Eso sí, todavía no sabemos cómo es posible que estos chicos sigan conservando todos los huesos de sus cuerpos intactos.





Si quieres patinar con «Tony Hawk's 2» antes de pasarte por la tienda a comprarlo, conecta en tu consola el DreamOn 15, que venía con el número 12 de la Revista Oficial Dreamcast. Allí encontrarás una demo jugable.





Pero chaval, ¿no ves que te vas a romper la crisma haciendo esas cosas?¡Por lo menos ponte protecciones!



HECHO A MEDIDA

Pese a no tener tanta variedad de modelos y "maniquíes" como en otros, la opción de crear nuestro propio personaje mola un rato. Podemos elegir el color de las zapatillas o la tabla que vamos a utilizar más tarde, pasando por su peso o el peinado que nos guste.

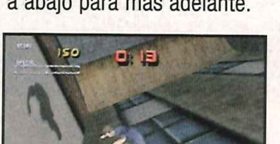
▶▶ novedad es que, si los logramos, nos premian con dinero, y lo podemos usar para desbloquear nuevas pistas, comprar mejores tablas o nuevas acrobacias.

El modo "Single Session" es similar a un "training", en el que tenemos un par de minutos para lograr la mayor cantidad de puntos posible "haciendo el cabra"; y en el "Free Skate" se nos da la oportunidad de recorrer el escenario con total libertad, lo que podemos aprovechar para memorizarlo de arriba a abajo para más adelante.

Jugando a dobles sí que tenemos un par de opciones nuevas: a los modos "Trick", "Graffiti" y "Horse" que ya estaban en la primera parte, se suman el "Tag", en el que el jugador que se la liga tiene un tiempo para realizar "tricks" y así pasar la cuenta atrás al contrario, y el "Free Skate", similar al individual, pero a pantalla partida.

LA GRAN NOVEDAD, SIN EMBARGO, la ponen dos fabulosos editores, uno de personajes y otro de pistas. El primero se llama "Create Skater" y, aunque no es tan completo como los de los juegos de "wrestling", por ejemplo, nos permite variar el color y el diseño de la ropa del personaje, su cara y su corpulencia, y además nos deja mejorar su rapidez, y su capacidad de aterrizaje o de salto, entre otras cosas.

Pero la opción que más nos mola es la de fabricar nuestros circuitos. Entrando en "Park Editor" tenemos lo necesario para diseñar una pista a nuestro entero gusto, colocando rampas, fosos, columnas, barandillas y todo lo que se nos ocurra para realizar nuestras locuras. Esta opción se convierte en oro puro, ya que alarga la vida del juego hasta donde nos llegue la imaginación. ▶▶







DUELO DE SKATERS



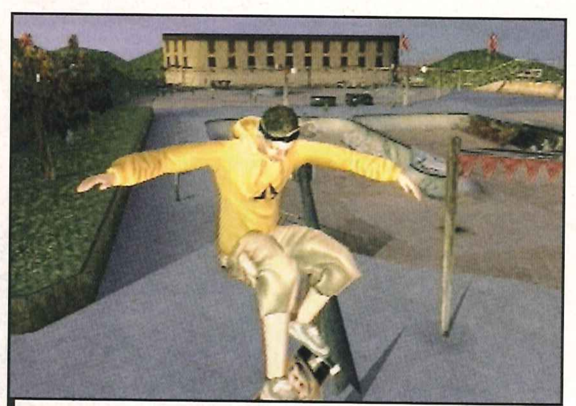




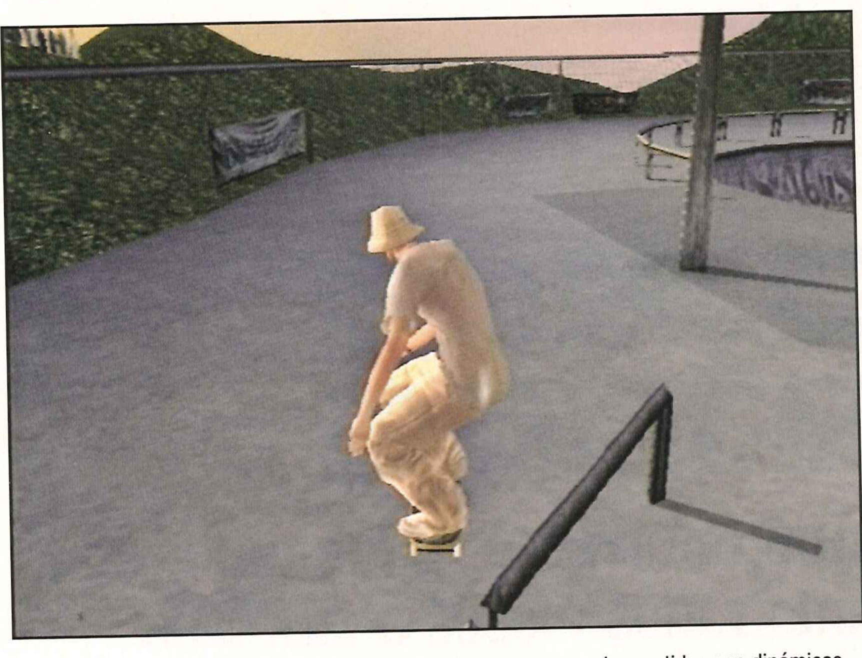
En las partidas a dobles se incluyen dos modos nuevos respecto a la primera entrega: "Tag" y "Free Skate". Sin embargo, a nosotros nos sigue gustando más la de "Horse". Y es que la frase "¿A que tú no sabes hacer esto?" siempre pica lo suyo. ¡Menudos somos!



En esta imagen podemos ver un "combo" de dos movimientos. Hay que tener en cuenta que, además del número de "tricks" que seamos capaces de hacer simultáneamente, se puntúa también su duración.



Aquí el amigo acaba de efectuar un "Grind" de los guapos por la barandilla. Es un movimiento que, con un poco de práctica, no resulta difícil de dominar, y además nos permite ganar bastantes puntos.





LA ÉLITE DE LOS PATINADORES



Es el mejor "Skater" de todos los tiempos. Elegirlo es una apuesta segura, aunque sea "goofy" (zurdo).



Aquí nos encontramos con otro zurdo. Steve es un todo terreno, pero su especialidad son los giros.



A Eric lo que le va es salir a la calle. Realiza "ollies" como churros, pero no alcanza gran altura en los saltos.



Otro patinador especializado en rodar en la calle. Es el mejor en su estilo, pero cuesta lo suyo dominarlo

▶▶ Cuando ya estamos en acción, comprobamos que los gráficos siguen siendo muy buenos, con personajes grandes, que nos deleitan con unas suaves y bien enlazadas animaciones.

Los ocho escenarios son nuevos, y siguen la misma línea: son enormes, y han sido diseñados con acierto, aunque el "engine" parece exactamente el mismo que el que ya disfrutamos hace unos meses en el original.

Por otra parte, el control es estupendo, y Tony, Steve y compañía responden sin rechistar a las órdenes de nuestro mando, con lo que las partidas son dinámicas y entretenidas. Se mantiene la sensación de libertad y de "haz-lo-que-te-dé-la-gana", y además se han añadido varios movimientos nuevos.

EL FIN DE FIESTA SIGUE CORRIENDO a cargo de la banda sonora, en la que grupos como "Rage Against The Machine" o "Naughty By Nature" no dan ni un minuto de descanso. Además, esta B.S.O. viene acompañada de efectos que reproducen muy bien nuestros tortazos (que suelen ser muy abundantes), o el sonido de las ruedas del monopatín al deslizarse.



El juego tiene ocho pistas nuevas, que se desbloquean según conseguimos objetivos.



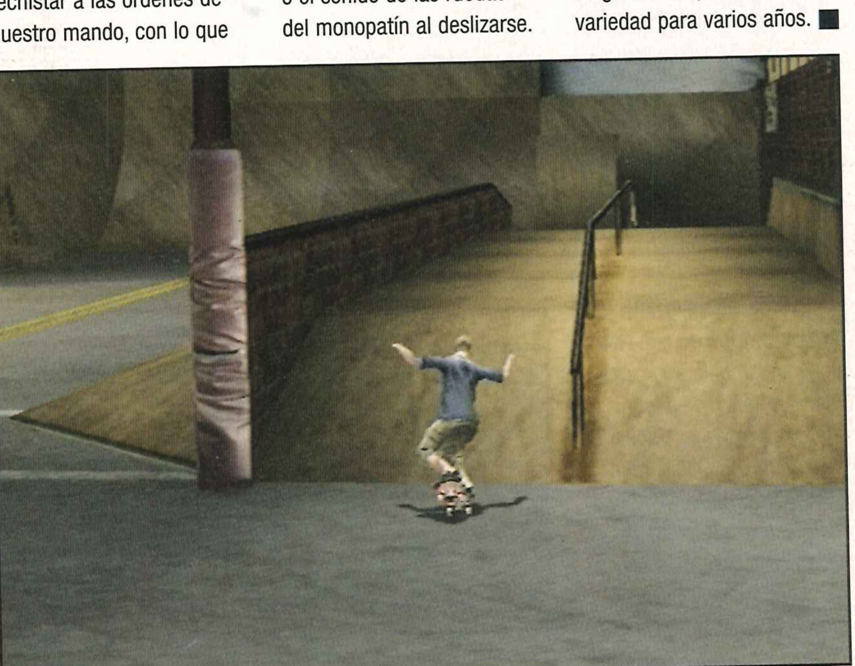
La impresión que nos llevamos de «Tony Hawk´s Pro Skater 2" es magnífica. Si no lo conocéis de antes, seguro que os encanta, y si ya jugasteis a la primera parte y andáis con la duda de si compráros lo o no, su genial editor de escenarios os garantiza que tendréis variedad para varios años. ■

CONSTRUYE LA PISTA DE TUS SUEÑOS





Esta nueva opción es de lo mejor del GD. Gracias a ella, podemos diseñar una pista como nosotros queramos, colocando plantas, escalones y otros elementos donde nos plazca. Además, el editor es muy sencillo de manejar, por lo que si tenéis un buen circuito estructurado en la cabeza, lo podéis plasmar fielmente en el juego.



▲ Nos encanta: Los editores de pistas y personajes son todo un acierto. Los nuevos movimientos. La banda sonora es un lujazo.

▼ Podía haberse mejorado: Si ya habéis probado la primera parte, a lo mejor pensáis que se parece demasiado al original.

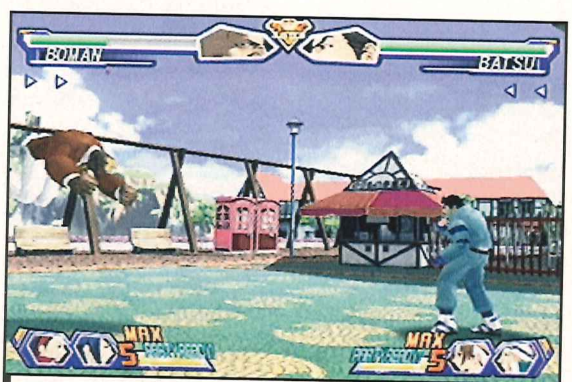
Valoración

Una segunda parte que realmente mejora el original. Divertido, jugable, largo, bueno técnicamente y con un desarrollo intenso.



PROJECT JUSTICE

Si algún padre viera **lo que ocurre en estos colegios,** le daría vacaciones durante varios meses a sus hijos.



Aunque el estilo de Borman sea eminentemente "boxeo callejero", también realiza saltos tan acrobáticos como el de esta imagen.



Como podéis observar, a pesar del tono desenfadado que posee el juego, en «Project Justice» podemos realizar golpes demoledores.



BRONCAS AÉREAS

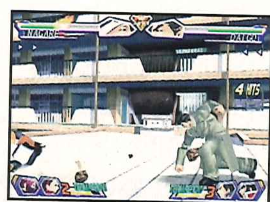
Al realizar determinados golpes, mandamos a nuestro adversario casi al ciberespacio. Aún así, podremos seguir dándole caña allí arriba, ya que la gravedad parece no afectar demasiado a estos muchachitos. ¿No os recuerda a "Dragon Ball Z"?.



- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (2 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**







Aunque parezca increíble, Capcom nos trae un nuevo juego de lucha para nuestra querida consola (¿alguien sabe cuántas horas al día currarán estos chicos?).

Viendo su título, quizás no os suene muy conocido, pero si os recordamos cuál fue su primera parte iréis entrando en situación: ¿os acordáis de «Rival Schools»? Fue un juego que hizo sus pinitos en PlayStation con cierto éxito y ahora, para su regreso, los desarrolladores han querido mantener tanto su estilo de juego, como el "look" general, que sigue siendo de lo más cachondo que hemos visto en un título de estas características.

LA ACCIÓN SE SITÚA UN AÑO DESPUÉS de que Hyo Imawano intentara hacerse con el dominio de Japón atacando todas las Escuelas Superiores del país. Ahora parece que vuelve el peligro, así que hay que proteger todas las "High Schools" de las posibles agresiones.

Con este planteamiento tan curioso, nos ponemos a repartir leña a diestro y siniestro en alguno de los cinco modos de juego que nos ofrece «Project Justice».

El principal es el Arcade, que nos permite escoger dos opciones: el clásico modo Historia, en el que tenemos que ir superando una serie de capítulos con un equipo formado por tres personajes, aunque nosotros únicamente podemos elegir el principal. La otra alternativa es el ▶▶



A juzgar por la altura de la que cae Vatsu, mañana se levantará con serios dolores de espalda, fijo.



El siniestro Wild Daigo está dando buena cuenta de su adversario. ¿Dónde impactará su puño?







MUCHA TÉCNICA









Los golpes especiales son muy importantes en este juego. Pueden ser "Burning Vigor Attacks", "Party Up Techniques" y "Team Up Techniques", estos dos últimos junto a nuestros compañeros de equipo.



¡Menudo ejemplo estáis dando a los niños! Peleando hasta en el parque de atracciones.



Jugando en el modo Historia, normalmente sólo podremos elegir al personaje principal.



▶▶ llamado Free Mode, y en este caso sí que podemos escoger a los protagonistas que más nos gusten, aunque por desgracia se pierde el hilo argumental del juego.

En el resto de modos tenemos los típicos Versus y Entrenamiento; un Torneo, en el que compiten ocho equipos por eliminatorias hasta ver quién se lleva la copa, y una Liguilla, en la cual nos enfrentamos a un máximo de cinco equipos además del nuestro, y que gana aquél que logre más victorias parciales. Como veis, excusas para probar nuestro estilo de pelea no nos faltan en el juego.

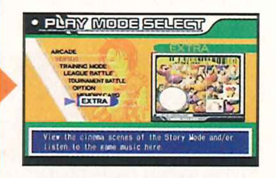
LOS COMBATES SE DESARROLLAN de forma rápida y fluida, sobre unos fondos bien realizados y con objetos o personajes que se mueven en segundo plano.

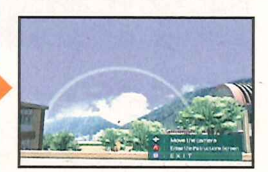
Quizá es en el cuerpo de los luchadores donde se nota un poco más su origen poligonal, sobre todo en primeros planos, pero ello permite que el juego corra a una buena media de 60 imágenes por segundo.

Las animaciones están bien "tiradas", y los golpes y movimientos especiales, además de resultar muy efectivos, siempre aportan un peculiar toque de humor.

Quizá la única pega que se puede objetar a «Project Justice» es que tiene poca profundidad, en especial si lo enfrentamos al genial «Soul Calibur», pero nadie puede negar su originalidad y los excelentes ratos de diversión que proporciona. ■

UNA OPCIÓN PARA CURIOSOS





En el menú de juego principal hay una opción "Extra" que nos permite, entre otras cosas, ver combates de los personajes controlados por la CPU, admirar con calma los escenarios donde se desarrollan los combates, escuchar la música del juego o presenciar las secuencias de animación que hayamos abierto antes en el modo historia.







Pues si el primer ataque es así, un "combo" de tres golpes, nos da en la nariz que Yurika va a ser pan comido para la preciosa Zaki.



Pero qué pintas me traes, tío. ¿Tú crees que puedes vencer a alguien con el gorro y esas aletas tan ridículas?. ¡Pero coge un palo, deprisa!

▲ **Nos encanta:** El diseño manga de los personajes. El desarrollo y los ataques especiales, que son para partirse de risa.

▼ **Podía haberse mejorado:** El modo historia se nos antoja poco inspirado. Le falta un poco más de profundidad jugable.

Valoración

Capcom ha vuelto a poner su sello en otro excelente juego de lucha, con mucha originalidad y también sentido del humor.



SPAWN

¿Agua bendita? No. Lo mejor para acabar con las **huestes del infierno** es una ración de plomo...





- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **SÍ (2 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Los items que se encuentran repartidos por el escenario tienen una importancia vital. Algunos, como el que acabamos de coger y que nos repone totalmente la energía, valen más que un disco en directo de Tamara.

Capcom es una de las compañías que más se prodigan en nuestra consola, pero su nombre no es únicamente sinónimo de cantidad, sino también de calidad. Ahora nos llega «Spawn» para ratificarlo, directamente de las recreativas, aunque está basado en un famoso cómic, y a lo mejor visteis también su peli hace un par de años.

EL GUIÓN DE «SPAWN» RECREA la eterna lucha entre el bien y el mal, entre el Cielo y el Infierno en este caso. Malebolgia, señor del Infierno, recluta cada siglo a un humano para convertirlo en "hellspawn", un soldado a su servicio que le ayudará a dominar la Tierra. El último ha sido Al Simmons, agente del gobierno asesinado por orden de sus superiores, que ahora se rebela contra su destino para vengarse de los que le traicionaron.

Tras este argumento tan inquietante encontramos un juego con un planteamiento ▶▶



La cámara gira para mostrar el objetivo, pero a veces marea.





Los escenarios están repletos de detalles y además muestran muy buenas texturas,

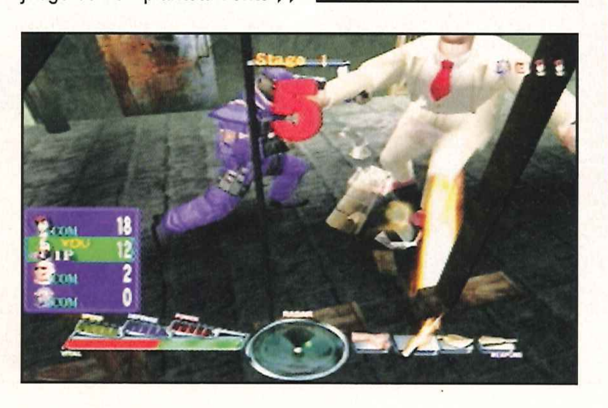


GALERÍA SUGERENTE

En "Spawn" tenemos también una sección, denominada Galería, donde podemos admirar varias imágenes de los personajes que pueblan el juego a medida que vayamos completando con ellos todas las fases. En otra pantalla también podemos ver en detalle los diferentes items y armas que aparecen a lo largo del juego.







¡QUÉ PERSONAJES!







Los personajes que podemos controlar en "Spawn" están estupendamente modelados, y tienen un aspecto demoledor. Además, sus diferencias en combate son acusadas: algunos usan ametralladoras, granadas, etc., mientras que otros usan espadas o lanzas, con lo que nuestro modo de atacar varía según el que hayamos elegido.



El modo para cuatro jugadores es muy divertido, aunque el campo de visión es reducido.





▶▶ tremendamente sencillo, muy cercano al de «Power Stone 2»: son peleas con armas sobre escenarios 3D.

En «Spawn» luchamos con un gran número de personajes, desde el propio Spawn hasta los secuaces de Malebolgia, pasando por jefes mafiosos e incluso guerreras del Cielo. Todos tienen un excelente diseño y son variados, tanto por su aspecto como por sus características ofensivas.

También los modos de juego ofrecen variedad: son el Arcade y el Torneo, que a su vez se dividen en batallas por equipos, batallas todos contra todos para cuatro jugadores, y el "boss mode", donde luchamos a lo largo de varias fases con los distintos jefes y sus esbirros.

TODAS LAS BATALLAS TRANSCURREN en amplios escenarios de gran calidad, divididos en zonas que se comunican entre sí, y con una ambientación notable. En ellos nos encontramos infinidad de "power-ups", que sirven para mejorar nuestra capacidad de ataque y defensa, recuperar la energía que perdemos, etc.

«Spawn» le pone un ritmo vertiginoso a los combates, y en el modo multijugador sigue la línea del genial «Quake III», sobre todo si le ponemos la vista en primera persona. Sólo algunos fallos en los juegos de cámaras empañan el resultado final.

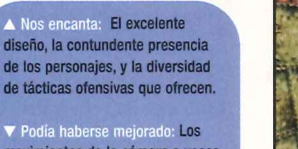
En fin, que rebosa calidad por los cuatro costados, y se convierte en una estupenda opción de compra, tanto para seguidores del cómic, como para los aficionados a los juegos de lucha. ■

MODOS VARIADOS

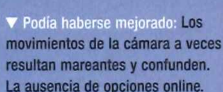




Los modos de juego son lo suficientemente variados como para prolongar la vida del programa durante bastante tiempo. Algunos como las batallas todos contra todos del Battle Royal, son muy adictivos.



▲ Nos encanta: El excelente diseño, la contundente presencia de los personajes, y la diversidad de tácticas ofensivas que ofrecen.



▼ Podía haberse mejorado: Los movimientos de la cámara a veces resultan mareantes y confunden. La ausencia de opciones online.







¡Cuidado! El punto de mira de uno de nuestros enemigos está sobre nosotros. Si no actuamos rápido, nos comeremos unas cuantas balas.



En la lucha cuerpo a cuerpo todo vale, incluida esta espectacular patada que acabamos de propinarle al "pobre" Spawn...

Valoración

Otro gran título de Capcom, con unos modos de juego muy adictivos, un magnífico nivel gráfico y una banda sonora potente.


8

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Los ciclistas antiguos se empeñan en subir puertos, ¡con lo que mola **marcarse un "grind"** sobre una barandilla!

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (18 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Utilizar la bicicleta para bajar a por el pan ya es historia. Ahora una bici se usa para intentar cosas más bestias, como deslizarnos sobre una barandilla, o pegar saltos de más de 30 metros. Y si antes te tomaban por loco al hacerlo, ahora dominar estas piruetas es imprescindible para llegar a ser una figura en los circuitos de BMX.

EL JUEGO DE ACCLAIM NOS PROPONE entrar en el mundo de estos locos de las dos ruedas, y emplea para ello un planteamiento que ya se está haciendo común entre los simuladores de deportes de riesgo: mucha acción, buenas animaciones y música cañera a tope.

Lo primero que debemos hacer en el modo principal es elegir a uno de los diez ciclistas reales, incluido el propio Dave Mirra, y dar comienzo a nuestra carrera de biker con lo puesto; es decir, con una bici bastante pobre y escasa publicidad en nuestro atuendo.

Nuestros primeros pinitos los hacemos en Greenville, en el jardín de la casa de Dave Mirra, y a medida que vamos cumpliendo con los objetivos que nos proponen, conseguimos nuevas bicis, se abren más circuitos y nos apoyan marcas publicitarias.

En el juego pedaleamos en doce circuitos diferentes, y de ellos, los seis últimos ▶▶



ACROBACIAS SOBRE UNA BICICLETA

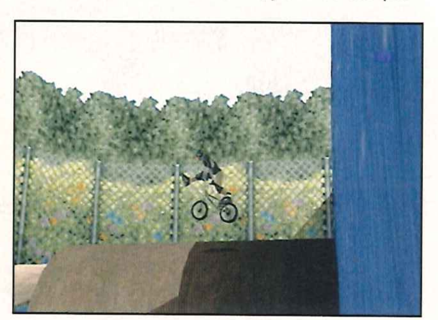




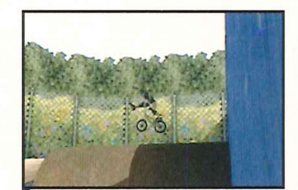


Nuestros corredores tienen un amplio catalogo de movimientos que, unidos a las características de cada uno y a la bicicleta que usemos, serán más o menos difíciles de realizar. En general, basta con dirigir el pad y pulsar algún botón. Existen más de 1.300 diferentes, todos ellos combinables, y con la posibilidad de hacerlos rotando sobre nosotros mismos.





Ya te avisé, Dave, que esto del BMX es muy complicado, y muchas veces te metes unos piñazos para asustarse.



Meter un salto así y levantar la pierna ya es difícil, pero es necesario hacerlo para ganar.



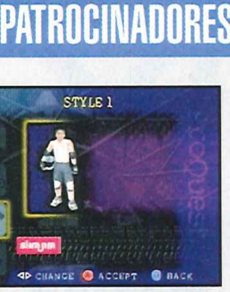
Las competiciones se desarrollan en grandes escenarios abiertos por los que nos desplazamos para cumplir los objetivos que nos marcan.



En cada salto que hacemos, nos dicen cuántos metros hemos subido, aparte del nombre del movimiento y los puntos correspondientes.

PATROCINADORES

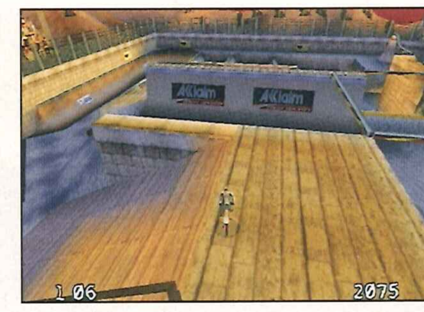






Como los grandes deportistas, según progresamos en nuestra carrera podemos ir escogiendo vestimentas con diferentes patrocinadores. Esto no influye en el desarrollo del juego, pero mola ver cómo las marcas nos van apoyando a medida que nos hacemos más famosos.





nos llevan a participar en campeonatos en los que competimos con los mejores corredores del planeta.

Por supuesto, para llegar lejos en estos campeonatos debemos dominar los más de 1.300 movimientos, sin incluir combos, que tiene el juego, y así convencer a los jueces de que no hay nadie mejor que nosotros.

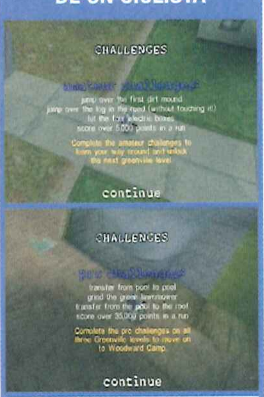
Además de este modo carrera, también podemos entrenar libremente en los circuitos para conocerlos, o atrevernos con las pruebas cronometradas en uno de los recorridos disponibles.

El panorama lo completa un modo a dos jugadores muy completo, en el que podemos aceptar hasta un total de diez desafíos como, por ejemplo, intentar repetir los movimientos del rival.

LA FACTURA TÉCNICA DEL JUEGO tiene altibajos, porque si los movimientos son rápidos y suaves, sin "popping" ni ralentizaciones, las texturas que cubren los escenarios y el seguimiento de la cámara mejoran poco la versión para PlayStation.

Otro aspecto a destacar en un juego de este estilo es su banda sonora, y aquí los chicos de Acclaim no han querido quedarse atrás de títulos como «Tony Hawk´s» o «Crazy Taxi», así que han incluido canciones de grupos como "Sublime", "Deftones" o "Cypress Hill", que le dan una sexta velocidad a la bici. Esto, unido a la posibilidad de conseguir videos reales de las estrellas del BMX, hacen que el juego tenga una ambientación perfecta, que hará las delicias tanto de los fans de este deporte, como de los que se acerquen a él por primera vez. ■

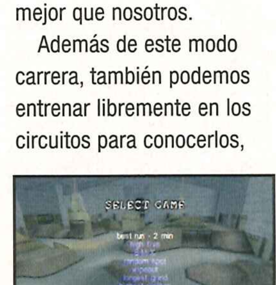
LA ATAREADA CARRERA DE UN CICLISTA



Antes de comenzar cada fase aparece en la pantalla una lista de objetivos que debemos cumplir si queremos seguir adelante en nuestra carrera. Los retos que nos proponen son de lo más variado, desde saltar una cantidad de metros determinada o golpear las sillas de la piscina, hasta hacer un "grind" en la primera barandilla que encontremos en el escenario.



Ciertos saltos dan vértigo con sólo mirarlos. ¿Hay alguien capaz de volar así en realidad?





En el modo a dos jugadores escogemos entre diez retos diferentes. ¿Cuál prefieres?

▲ Nos encanta: La cantidad de movimientos. El modo para dos jugadores es muy completo. ¡La banda sonora es una pasada!

▼ Podía haberse mejorado: El nivel gráfico flaquea un poco en detalles de las texturas y en los movimientos de la cámara.



ASES DEL BMX



Los ciclistas que aparecen en el juego son todos reales, y cada uno tiene sus propias características de velocidad, salto, equilibrio, etc. Eso sí, Induráin no aparece por ninguna parte.

Valoración

La realización técnica tiene algunos fallos, pero su inagotable jugabilidad hace de él un simulador actual y lleno de emoción.

7

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Por favor, leed estas líneas en voz baja. El enemigo vigila, y el más mínimo ruido puede **arruinar nuestra misión.**





Nuestros compañeros están siempre que les necesitamos, aunque si les disparan, les perdemos hasta el final.

- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Compañía: **RED STORM** *www.redstorm.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Lograr vivir en paz es un sueño casi inalcanzable. Y no hablamos de los alaridos de vuestra hermana cuando aparece Ricky Martin en la tele, sino de la paz mundial. Mientras los políticos reales buscan una solución, los chicos de Red Storm han pensado darnos a nosotros la oportunidad de lograrlo de una manera "virtual".

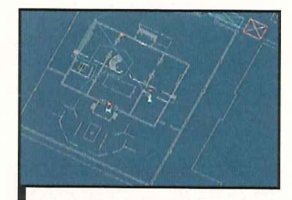
Y NO SE HAN ANDANDO CON REMILGOS, sino que directamente nos han dado el mando de un grupo de lucha antiterrorista formado por veinte soldados de élite, que ya se han curtido antes en batallas de PC, y ahora lo intentan en Dreamcast.

El equipo es de lo más completo, porque mientras un soldado de asalto, por ejemplo, es especialista en entrar a "saco", nuestro artificiero se gana la vida desactivando explosivos. ¿Y a que no adivináis quién está al mando de todo esto? Efectivamente, nosotros debemos tomar todas las decisiones del comando, y os aseguramos que no va a ser una tarea nada fácil.

Lo primero que debemos hacer es examinar la misión. Existen 21 diferentes, cada una con objetivos distintos (rescatar, escoltar, asaltar...), así que elegir bien a nuestro equipo es vital para poder hacer un buen trabajo.



Empieza la misión. En este caso, tenemos que rescatar a esta mujer secuestrada.



Consultar esta vista del mapa resulta muy útil para descubrir dónde están escondidos los enemigos. ¡Tened cuidado!

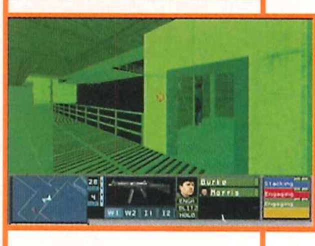


Acabamos de descubrir un grupo de víctimas. Gracias a nuestra ayuda, van a poder cenar esta noche en casita.

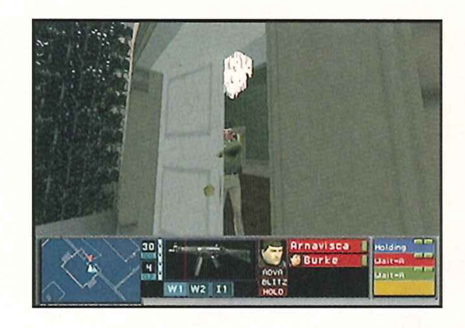




GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA



Cuando la noche se nos eche encima, tenemos que usar las gafas que nos trajeron los reyes, esas de último modelo que nos permiten ver en la oscuridad. Es un lujo que no podemos dejar pasar, porque de lo contrario no vemos ni torta, y a lo mejor resulta que estamos en el punto de mira de algún terrorista con mala idea sin nosotros saberlo.







Al final de la misión vemos todo tipo de estadísticas. En este caso, el pobre Chávez ha quedado incapacitado.



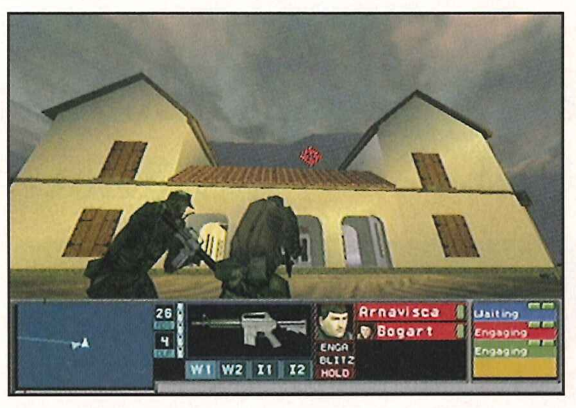
Ahí esta nuestro próximo objetivo. Un disparo certero será un punto a nuestro favor. Procuraremos no fallar.

ACCIÓN DESDE DOS PUNTOS DE VISTA





Podemos elegir dos tipos de vista para seguir la acción, en primera o tercera persona. Nosotros os recomendamos la primera (arriba), porque el radio de visión es menor y le da más emoción a nuestro avance. En la otra (debajo) sí que aparece nuestro personaje.





▶▶ Una vez escogidos, hay que equiparlos, porque no es lo mismo utilizar una pistola con silenciador que disparar una potente ametralladora.

HASTA AQUÍ PARECE SENCILLO, pero ahora llega el momento de estudiar… y no matemáticas, sino un plan de ataque que, además, debe ser perfecto, ya que las vidas de nuestros soldados corren peligro, y si alguno de ellos muere nos quedamos sin él para el resto del juego.

Nosotros controlamos sólo a uno, mientras que el resto cumplen obedientemente las órdenes que les damos en función de la misión general que nos han encomendado, y también del mapeado del escenario sobre el que se va a desarrollar la acción.

El apartado técnico del juego es muy similar a la versión de PC: soldados bien modelados y de importante tamaño, y enemigos con una inteligencia artificial elevada. Estos tipejos se colocan siempre en posiciones desde donde tienen cierta ventaja, y de ahí la importancia de haber ideado un buen plan.

La ambientación es muy buena. Nuestros colegas nos hablan por el Walkie-Talkie, y nos damos unos cuantos sustos cuando escuchamos pasos o una puerta que se cierra a nuestra espalda.

El principal defecto de «Rainbow Six» es que tanto los textos como los diálogos vienen en perfecto inglés, y tratándose de un juego en el que podemos estar media hora moviéndonos por los menús antes de pasar a la acción, nos parece un dato que no se puede pasar por alto así como así.

En cualquier caso, es el primer juego de estrategia que llega a Dreamcast, y su debut nos ha dejado una impresión bastante buena. ■

▲ Nos encanta: Que un nuevo género entre en el catálogo de Dreamcast. Te obliga a pensar.

▼ Podía haberse mejorado: El idioma, sobre todo. No tiene una opción para dos jugadores. La precisión de nuestros disparos.







ANTES DE DISPARAR, HAY QUE PENSAR BIEN







Un extenso y complicado interfaz nos espera antes de empezar la misión. Debemos pensar las rutas que seguirán nuestros hombres, elegir quiénes van a ser los elegidos para llevarla a cabo, e incluso qué equipo necesitarán durante el combate.

Valoración

Un juego diferente a lo habitual en consola. Ideal para estrategas dispuestos a pensar un buen rato antes de pasar a la acción.

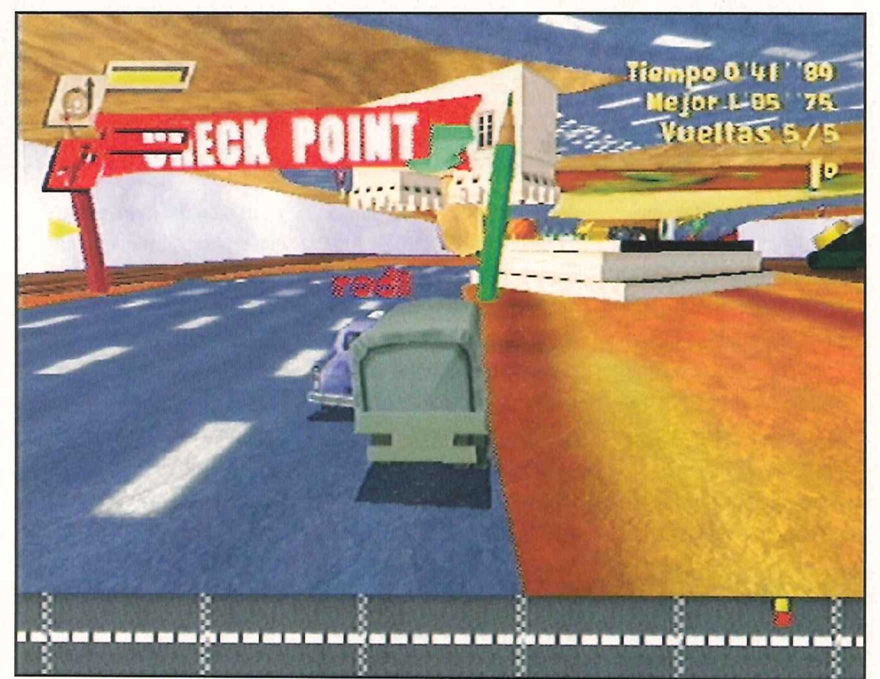
7

TOY RACER

Por fin podemos disfrutar de las **auténticas carreras on-line** en nuestra consola... ¡aunque sean de juguete!



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **NO CLICHÉ** *www.nocliche.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **1.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El panorama de los juegos on-line para Dreamcast continúa ampliándose despacio, pero seguro. Tras el magnífico «Quake III», nos llega ahora «Toy Racer» para servir de avanzadilla a los auténticos pesos pesados que están a punto de visitarnos (léase «Phantasy Star», «Speed Devils», «Daytona USA»...).

EL GRAN LOGRO DE «TOY RACER» ES ser el primer juego que ofrece la opción para echar carreras en Internet contra pilotos de otros países, aunque la paradoja es que en eso y poco más está su gracia.

El juego está enfocado expresamente para este tipo de partidas, ya que aunque posee un modo multijugador para hasta cuatro pilotos desde una misma consola, las opciones escasean, y el interés es muy reducido.

Esto se debe al pobre papel que juegan los coches controlados por la máquina, de forma que si no tenemos unos amigos para competir, las carreras en individual se convierten en un mero entrenamiento, dando vueltas y más vueltas con el tiempo como único rival.

Como los modos se limitan al juego local o en la red, veamos qué resultado da este último, que es el que realmente nos interesa más.

«Toy Racer» nos permite disputar carreras sueltas o bien montar un campeonato, en el que competimos en varios circuitos contra otros jugones de toda Europa.



Esta vista más elevada nos permite seguir mejor la carrera. ¡Dejad paso al conductor más rápido de toda Europa!





Los tanques, evidentemente, son los vehículos que tienen mejor blindaje, así que los golpes contra los rivales no les afectan demasiado.



COCHES DE JUGUETE, ARMAS DE VERDAD



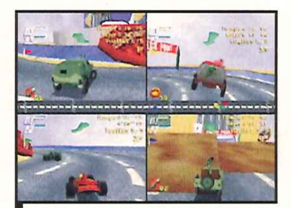




Sobre la carretera de los circuitos nos encontramos todo tipo de items, que nos sirven para sacar ventaja sobre nuestros rivales. Los hay de ataque directo, como bombas o misiles, y otros que nos permiten ir más rápido, nos frenan, o afectan al escenario, congelando la pista o llenándolo de niebla.



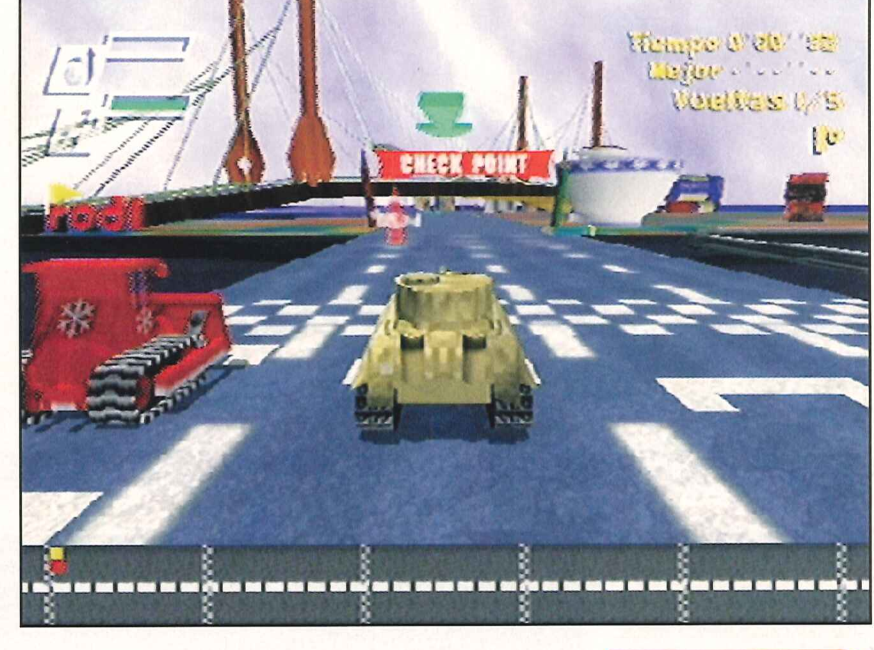
El coche de la derecha, en el que pone ROD, es el nuestro. ¡Estamos listos para ganar!



También podemos disputar carreras a cuatro, aunque el interés decae bastante.



Los escenarios en los que transcurren las carreras no presentan demasiado detalle.



«Toy Racer» es un juego muy especial para Sega, porque la compañía va a donar el 20% de lo que recaude con sus ventas a la ESC (European Software Charity), una organización benéfica internacional que trabaja con discapacitados.

▲ Nos encanta: Que sea el primero que nos deje correr online. Su precio reducido, y la iniciativa solidaria de Sega.

▼ Podía haberse mejorado: Si no jugamos en Internet, se muestra corto de opciones, y bastante flojo en el apartado gráfico.

En las carreras pueden tomar parte hasta cuatro jugadores, y el único objetivo es alzarnos con la victoria, para lo cual podemos utilizar los diversos objetos que se reparten por la pista, como armas (cohetes, metralletas o bombas que dejamos a nuestra estela) y otros que cambian las condiciones de la carrera (hay uno que congela la carretera, y otro que llena niebla el circuito).

Como nota positiva, os podemos decir que la acción no se ralentiza en ningún momento, una virtud que ya es común a todos los juegos online que han salido hasta ahora para Dreamcast.

En los aspectos técnicos, «Toy Racer» aprueba sin hacer excesos. Nos ofrece una serie de circuitos en la línea de «Toy Commander», el juego en el que se basó, que transcurren en diversas habitaciones de una casa. Como no presentan muchos detalles, lo más destacable es que se puede correr por el techo y las paredes, algo que puede confundir mucho.

LOS VEHÍCULOS ESTÁN DIVIDIDOS en cuatro grupos atendiendo a su aceleración, su velocidad, estabilidad y blindaje, y tenemos desde un taxi o un fórmula 1 hasta tanques y jeeps, con lo que la variedad está asegurada.

La gracia de «Toy Racer» está, por tanto, en el juego on-line, porque en lo demás no esperéis encontrar nada de especial interés.

Sin embargo, haber sido el primero es un tanto a su favor, y además su reducido precio le convierte en una opción de compra para los que quieran demostrar sus habilidades a conductores del resto del continente. ■



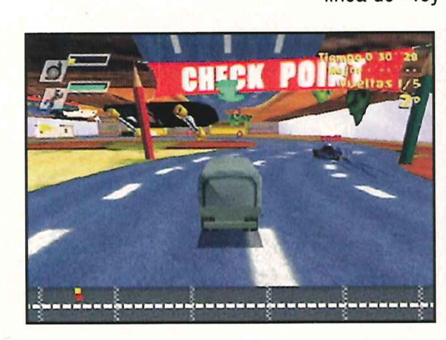
ENTRA EN LA RED

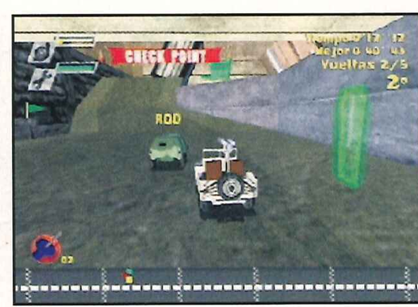






El servidor de «Toy Racer» tiene salas para España, Francia, Inglaterra y Alemania. Una vez dentro, hay que buscar a tres rivales más, y además de correr también podemos enviarles mensajes.







Como se puede correr también por el techo y las paredes, las carreras son algo confusas.

Valoración

Un juego con las partidas online como razón de ser. Destaca por ser el primero, pero descuida otros aspectos técnicos.



aqua GT

Fíjate si eran listos los venecianos, que se construyeron una ciudad **pensando en las carreras del año 2001.**

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **TAKE 2** *www.take2games.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Como podéis ver, los circuitos son bastante vistosos, pero por desgracia se parecen demasiado unos a otros.

Coged el flotador y el patito de goma, porque aquí llega un juego de carreras que os va a poner en remojo surcando los canales de las ciudades más importantes del mundo.

En «Aqua GT» recorremos ríos de 7 países (entre ellos el Sena de París, los canales de Amsterdam o el Hudson de Nueva York), a bordo de poderosas lanchas motoras.

EL OBJETIVO ES GANAR LOS TRES trofeos del modo Championship, superar el modo Arcade, con los típicos "check-point", o vencer en la Champions league, donde corremos contra los pilotos que conducen las barcas más poderosas. Claro, que nosotros también podemos usarlas, ya que según vamos avanzando en estos torneos ganamos nuevos vehículos cada vez más potentes.

Pese a que el concepto de «Aqua GT» resulte original, no termina de cuajar debido a la sencillez que derrocha. La definición en los gráficos de las motoras no es mala, y no hay ralentización en los movimientos, pero tampoco ofrecen la espectacularidad que debería haber en unas carreras de este tipo.

Además, los circuitos son demasiado similares, así que podemos tirarnos de los pelos jugando una media de ocho carreras, sin contar las vueltas de clasificación, en recorridos que solo varían en el nivel de agua. ¡Es para ahogarse antes de empezar!

Vale, es una idea nueva, pero nuestra consola ofrece títulos más divertidos para los fans de la velocidad. ■



Si somos buenos y no nos hundimos, acabaremos pilotando potentes lanchas motoras de cuatro motores.

Podemos retar a un amigo a una carrerita, aunque la vista queda demasiado recortada para un buen pilotaje.



VIAJE TURÍSTICO





Mete en la maleta tu cámara de fotos, porque en «Aqua GT» podemos aprovechar para hacer turismo. Ya que viajamos por estos países, lo suyo es hacerle un par de fotos a la torre Eiffel de París, o la Estatua de la libertad, por ejemplo. ¿Te animas?

▲ Nos encanta: El planteamiento es novedoso: nos pone al volante de lanchas motoras para surcar los ríos de ciudades reales.

▼ Podía haberse mejorado: Los circuitos se parecen demasiado entre sí, y ningún modo de juego consigue mantener el interés.

Valoración

Una idea original para un género con mucha competencia. Lástima que su puesta en práctica no alcance el nivel de los mejores.



STAR WARS DEMOLITION

"¡Ave, **Jaba the Hutt**, los que van a morir te saludan!" (pero que sepas que todavía me quedan un par de vidas).

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **LUCAS ARTS** *www.lucasarts.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **INGLÉS**

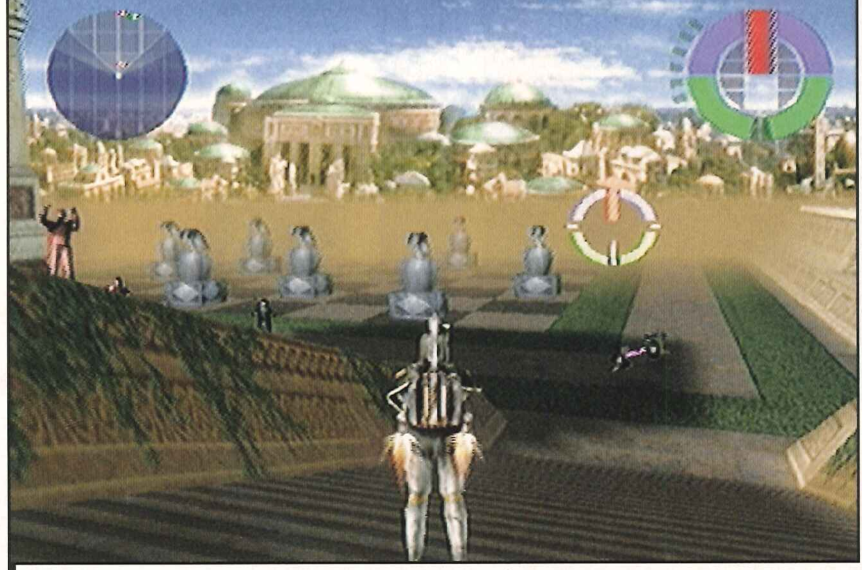
Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana, Jaba the Hutt, el gran capo de la mafia interestelar, organizaba combates entre gladiadores de todos los planetas.

LOS MÁS CONOCIDOS ERAN DIEZ, que hacían las delicias de los corredores de apuestas. Cada uno de ellos pilotaba un vehículo distinto, así que se podía contemplar al "wookie" Quaga a bordo de un AAT, a Bobba Fett con sus cohetes propulsores, o al general rebelde Otto a los mandos de su AT-ST.

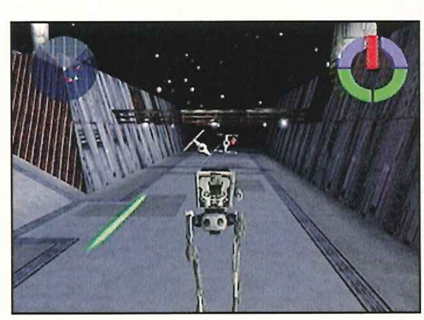
Fueron años de mucha diversión,en los que la gente viajaba a los diez escenarios donde había combates, ya fueran el planeta helado de Hoth o el caluroso Tatooine, ¡incluso dicen se llegaron a celebrar algunos en la Estrella de la Muerte!

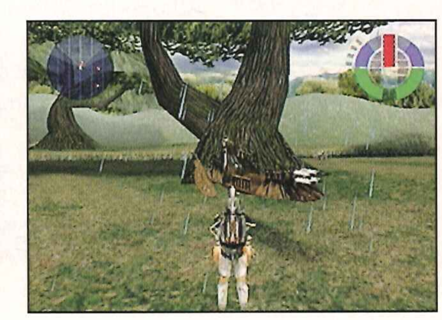
Había cuatro modalidades de lucha: enfrentarse a un mayor numero de enemigos en cada combate, cazar el mayor numero de "Droids", un modo de apuestas o, simplemente, mantenerse con vida hasta el final.

Todos los vehículos que participaban tenían un buen diseño y parecían fáciles de pilotar, pero las batallas eran tan sosas y los escenarios tenían tanta niebla, que el interés por los combates apenas duraba más de un par de horas si no se era un seguidor incondicional.



Puedes medir tus fuerzas contra tus adversarios en diez escenarios, como Naboo, el planeta helado de Hoth, o Yavin 4. La lástima es que la predicción del tiempo para estos días hable de una niebla muy espesa.







Un buen aliciente es pelear contra tres aspirantes a Jedi y que pague la bebida el que no sienta el poder de la fuerza.

¿DÓNDE HABRÉ VISTO ANTES A ESTE TIPO?



En "Demolition" podemos elegir a diez personajes de la saga, cada uno con su vehículo característico. Seguro que los fans ya se han fijado en Bobba Fett o Tamtel Skreej, el pseudónimo de Lando Calrissian en el tugurio de Jabba the Hutt.

▲ Nos encanta: Poder recrear batallas en las que participan los personajes más conocidos de la mítica saga "Star Wars".

▼ Podía haberse mejorado: Los escenarios son demasiado sosos. Al poco de comenzar, las batallas se hacen tediosas y repetitivas.

Valoración

Una buena idea, con el tirón que siempre tiene la saga, pero desaprovechada por el bajo nivel, tanto técnico como jugable.



De entre todas las novedades que incluimos en este número, hay una que nos encanta. ¿Será por su traje ajustado? ¿por su coleta quizás? Sea lo que sea, el caso es que Lara Croft nos ha encandilado una vez más con su nueva aventura. «Tomb Raider Chronicles» ha sabido darle a la serie el impulso que necesitaba, y por eso hemos querido destacar aquí sus logros.

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

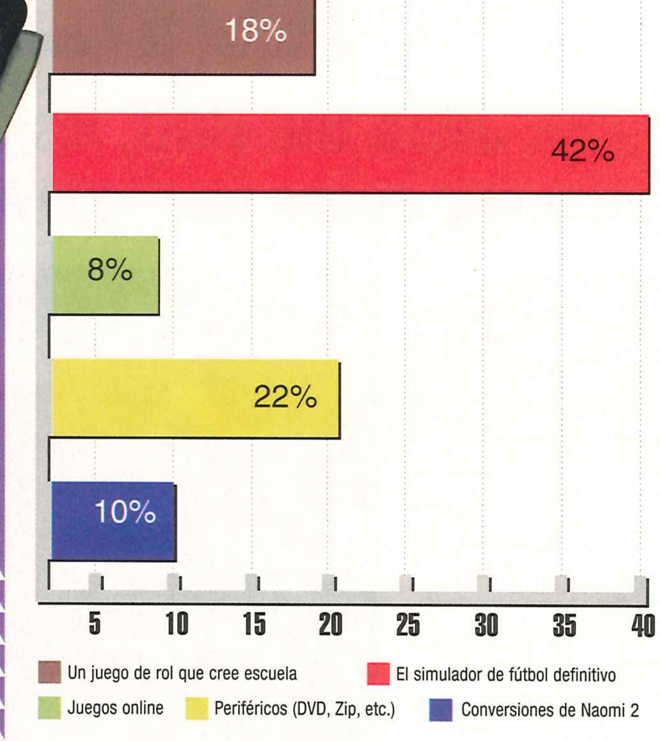
El primer mes de «Shenmue» en el mercado ha sido todo un éxito: ahí tenéis a la aventura de Yu Suzuki encaramada en lo alto de los más vendidos. Del resto, más que las novedades, destaca la presencia de Sonic. ¡Por él no pasa el tiempo! (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Shenmue
2	Quake III Arena
3	Metropolis Street Racer
4	Virtua Tennis
5	Jet Set Radio
6	Sega GT
7	Resident Evil Code: Veronica
8	Sonic Adventure
9	UEFA Dream Soccer
10	Capcom vs SNK



LA ENCUESTA

Atrás quedaron las fiestas navideñas, con sus cenas, su turrón, sus regalos y un montón de deseos para el año y el siglo que acabamos de estrenar. El mes pasado nos pusimos en plan Reyes Magos (o si preferís, "Reyes Majos") y os preguntamos qué es lo que pedíais al nuevo año 2001. Las opciones: un simulador de fútbol definitivo, más juegos online, conversiones de la placa Naomi 2, más periféricos para nuestra consola (DVD, unidad zip, Mp3,...), o un juego de rol que cree escuela. Tras recontar todos vuestros votos, la cosa ha quedado así:



Por nuestra parte podemos estar contentos, porque estos resultados nos dicen que os conocemos bien: estábamos seguros de que vuestro mayor deseo es la llegada de un simulador de fútbol definitivo. Pues nada, a esperar que quien tenga que leer esto lo haga y se ponga a trabajar como un loco. Vuestro segundo deseo es que lleguen nuevos periféricos para Dreamcast, aunque en este caso no hay fechas aún. Luego, pedís un juego de rol que cree escuela: esperad a que lleguen «Phantasy Star Online», o un poco más tarde «Skies of Arcadia». El resto de deseos (que también han contado con bastantes votos), son las conversiones de la placa Naomi 2 (seguro que habrá alguna) y por último, que salgan más juegos online (¿qué tal «Phantasy Star Online», «Daytona USA» o «Speed Devils Online», por ejemplo?).

En nuestra sección de Panorama de este mes os hablamos de cuatro películas basadas en videojuegos que están en preparación:

¿CUÁL DE LAS PELÍCULAS QUE SE ESTÁN RODANDO BASADAS EN JUEGOS TIENES MÁS GANAS DE VER EN EL CINE?

- ***Nightmare Creatures***
- ***Shenmue***
- ***The House of the Dead***
- ***Tomb Raider: The Movie***

Para votar en esta sección (y al tiempo, pasar un buen rato con los otros contenidos), date una vuelta por nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Sin duda, las estrellas de vuestras opiniones de este mes son «Shenmue» y el lanzamiento de Playstation 2. Por lo demás, un poco de todo en vuestra sección…

@ "El otro día me fui a comprar «MSR», pero al final compré un juego que no sé si conocéis: se llama «Shenmue» y me sorprendió su tremenda calidad. En él puedes hacerlo todo. Me gustó más que, en su día, «Metal Gear Solid», y decir eso es mucho…"
"Erodrigu"

@ "He jugado con «Shenmue» y me lo he pasado en cinco días, algo creo que imperdonable, y que me ha desilusionado un montón. En conclusión, el juego es fenomenal, en gráficos y en sonido, pero extremadamente corto, una verdadera lástima. Que quien se lo vaya a comprar, se lo piense antes".
Jose Gost

@ "«Shenmue» es el mejor juego de la historia y Dreamcast la mejor consola, mucho mejor que ese decodificador de Canal + que llaman PlayStation 2".
"Gaditano 17"

@ "Acabo de comprar la Dreamcast, y es la mejor inversión que he hecho en mi vida. Se nota la experiencia de Sega. ¡Es lo más!".
"Jan"

@ "Dreamcast necesita más juegos de fútbol con los gráficos de «Virtua Striker 2» y la gran jugabilidad de «FIFA 2000». También, por pedir que no quede, estaría bien una versión de la saga «Tekken»".
J. Ferrer

@ "Tras comprarme la Play 2, estoy aún más feliz de tener mi Dreamcast. Los juegos que he probado son muy malos, y el DVD también es tirando a malete.".
José Antonio Cáceres

@ "Dreamcast es la consola perfecta. ¿Habíais visto en tan poco tiempo una máquina tan prolífica? Más de uno se sorprenderá con sus ventas de estas navidades".
"Bazaga"

@ "«Quake III Arena», «Jet Set Radio», «Shenmue», «MSR», «Virtua Tennis»… Una consola que saca tan buenos juegos en su primer año, se merece un aplauso".
Javi Bautista

@ "Me parece de vergüenza el comportamiento de Electronic Arts al no querer programar una versión de su sobrevalorada saga «FIFA» en nuestra consola. ¿Acaso están "comprados" por Sony?".
José Ramón Miranda

@ "Felicito a Sega por llegar a un acuerdo con Telefónica para poder contratar la Tarifa Plana".
Arturo Suárez

Seguimos encantados de recibir todas vuestras opiniones sobre el mundo Dreamcast, pero sería imposible publicar todas. Continuad mandando vuestros "emilios" a:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Dos juegos muy diferentes entran este mes en nuestra lista de favoritos: «Tony Hawk's Pro Skater 2» y «Tomb Raider Chronicles». Porque somos muy jugones y nos encantan todos los géneros.

1	Virtua Tennis
2	Metropolis Street Racer
3	Shenmue
4	Quake III Arena
5	Jet Set Radio
6	Resident Evil Code: Veronica
7	Tony Hawk's Pro Skater 2
8	Soul Calibur
9	Tomb Raider Chronicles
10	Resident Evil III Nemesis

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

«Shenmue» sigue dando caña desde el primer puesto de vuestra lista, y entra «Capcom vs SNK», También vuelve «Virtua Striker 2», señal de que el fútbol continúa siendo el deporte con más tirón.

1	Shenmue
2	Virtua Tennis
3	Metropolis Street Racer
4	Resident Evil Code: Veronica
5	Quake III Arena
6	Soul Calibur
7	Jet Set Radio
8	Capcom vs SNK
9	Crazy Taxi
10	Virtua Striker 2

En esta lista sois vosotros los que tenéis la última palabra. Tan sencillo como daros una vuelta por nuestra página web y votar.

www.hobbypress.es/dreamcast



S.O.S Dreamcast

Cada vez sois más los que nos hacéis llegar vuestras dudas existenciales para que les demos solución. Es un placer, así que no dejéis de mandarnos todos los correos que haga falta.

UN AMANTE DE LOS JUEGOS DE ROL

José Mª Valls lo tiene más claro que la piel de Michael Jackson: lo suyo son los RPG.



Tengo dinero para un juego y dos candidatos: «Silver» o «Record of Lodoss War» (tengo «Diablo II» en PC y me ha encantado).

ROD: Ambos juegos están bien, pero seguro que «Record of Lodoss War» te gustará más, al ser un juego de rol muy del estilo de «Diablo II» (RPG de acción, bastante largo, con perspectiva isométrica...). ¡Pruébalo y nos cuentas!

LOS 80 BLOQUES DE VM DE «SHENMUE»

Se llama Marc y no se atreve a borrar su partida de «Shenmue», pese a que ya se lo ha pasado por completo.

He terminado «Shenmue» y es la caña, pero ¿se necesitará la partida guardada con el juego terminado para jugar a «Shenmue 2»?

ROD: Pese a que «Shenmue 2» continuará la historia de Ryo Hazuki desde donde termina «Shenmue» (su llegada a Hong Kong), será un juego totalmente independiente, con lo que no es necesario que mantengas en tu VM los 80 bloques de memoria que ocupa la partida.

CON EL MOTOR SIEMPRE A PUNTO



A Antonio Gaona lo que de verdad le va es agarrar un volante y conducir.

¿Cuándo va a salir «Eighteen Wheeler»?

ROD: Como os informábamos el mes pasado, la intención de Sega es lanzarlo en el segundo cuarto de año, o sea, antes del próximo verano.

¿Saldrá algún simulador más de coches?

ROD: Si lees nuestra revista al revés y aún no te has pasado por las previews, entonces no sabrás que Acclaim está a punto de sacar «Vanishing Point», su esperadísimo simulador.

NO TODAS LAS TV FUNCIONAN A 60HZ

Y esto es lo que le pasa a Juan Luis Marco; bueno, mejor dicho, es lo que le pasa a su tele, que sólo admite los juegos a 50hz.

¿Cómo puedo saber si un juego que vaya a comprar va a ir a 50hz o 60hz? Alguno que he comprado no me funciona porque sólo va a 60hz y encima no permite cambiarlo a 50hz. ¿Hay alguna manera de saberlo antes para que no me vuelva a ocurrir?

ROD: Aunque lo normal es que los juegos "corran" a 50hz solamente o, si lo hacen a 60hz sea algo opcional, pues es cierto que no todos los televisores admiten esta segunda opción, tenemos constancia que algún juego funciona directamente a 60hz, sin poder variarlo. En las cajas nunca aparece esta información, así que a partir de ahora, para que no os pase lo que a Juan Luis, os prometemos que si se vuelve a dar el mismo caso, os lo diremos en nuestro comentario del juego.

¡CUIDADO CON LAS CHAPUZAS CASERAS!

El amigo José Manuel Gandara, ya no sabe qué hacer para ahorrarse unas pelillas.

Lo de comprarme el teclado y el ratón de Dreamcast para jugar a «Quake III» me va a subir demasiado el presupuesto. ¿No podría hacer una "chapuza" y meterle el enchufe de Dreamcast a un periférico de PC?

ROD: ...Y si te funciona, se lo metes también a la raqueta de tu hermano para jugar a «Virtua Tennis», ¿no te digo? Y además, ¿de dónde vas a sacar el enchufe del puerto?¡¿cortándolo de un mando de control?! No recomendamos a nadie que se líe a hacer estas conexiones, pues lo más probable es que el que lo intente se cargue el periférico, e incluso, con un poco de mala suerte, hasta la consola.

De todas formas, ¿saldrá un pack de «Quake III»+Teclado+Ratón con el que podamos ahorrarnos unas pelillas?

ROD: Esta idea es menos loca que la anterior, José Manuel, pero lamentablemente, en Sega nos confirman que no tienen planeado un lanzamiento de este estilo... por ahora.

«SOUL CALIBUR» SIGUE PEGANDO FUERTE

Algunos, como Jon Zorita, ya no saben qué hacer para jugar con Inferno en el genial «Soul Calibur». Aquí estamos nosotros...

...He conseguido todo lo conseguible, todas las láminas de la galería, he completado el Modo Misión, he superado el juego en todos los niveles...¡Y sigue sin aparecer Inferno! ¡¿Qué tengo que hacer?!

ROD: Menos mal que nosotros SÍ que lo hemos conseguido todo. Cuando tengas a Edge Master, ¿por qué no pruebas a jugar el Modo Arcade con Xiang Hua vestida con su tercera ropa?



NAVEGANDO POR LA RED

Fernando Borrero podría preguntarnos más alto, pero no más claro:

¿Cuánto cuesta estar conectado a Internet durante una hora con Dreamcast?

ROD: Si no tienes tarifa plana ni bono alguno, cada hora de navegación te costará 278 ptas. si lo haces entre las 08:00 y las 18:00, ó 116 ptas. si lo haces de 18:00 a 08:00.

Y Pep Sánchez lo que quiere es poder usar su ratón en sus viajes cibernéticos.

¿Será compatible el ratón con el «Dreamkey 2.0»? ¿Cuándo saldrá?

ROD: Efectivamente, Sega nos confirma que el «Dreamkey 2.0» será compatible con el ratón, y además incluirá funciones para enviar y recibir mensajes de voz con el micrófono Dreamcast. Esperan distribuirlo en marzo.





Sea cual sea la duda que te asalta y te quita el sueño (relacionada con el universo Dreamcast, claro), háznosla llegar a nuestra dirección electrónica: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Sabemos de buena tinta que el regalo favorito de estas navidades ha sido Dreamcast, con lo que seguro que hay muchos recién llegados que están deseando saber qué juegos hay a la venta, y cuáles merecen la pena. Pues nada, un repaso a estas páginas y asunto resuelto.

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

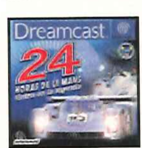


Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................. 5

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación.................................. 8

AQUA GT

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una visión distinta de la velocidad es la que nos propone este juego, que está protagonizado por lanchas motoras. Tiene una realización técnica aceptable, con circuitos que nos llevan por ciudades famosas del mundo, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el interés necesario.

Puntuación.................................. 5

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................. 9

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las mejoras no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................. 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................. 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación.................................. 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación.................................. 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................. 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................. 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 7

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación.................................. 6

VELOCIDAD

SEGA GT

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación.................................. 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación.................................. 8

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................. 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación.................................. 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación.................................. 4

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación.................................. 7

STUNT GP

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación.................................. 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

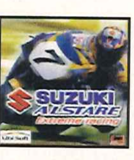


Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», que se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación.................................. 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast hasta este momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación.................................. 5

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **1.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta será para una causa benéfica, ¡y además es baratísimo!

Puntuación.................................. 6

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................. 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................. 8

DEPORTIVOS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimietos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación.................................. 7

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación.................................. 8

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................. 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................. 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación................................. 7

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación................................. 5

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación................................. 6

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador que cumple bien con su cometido, aunque no es muy espectacular gráficamente. Lo que le salva es su jugabilidad, pero las siguientes entregas del juego le han ido superando.

Puntuación................................. 6

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación................................. 8

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación................................. 8

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación................................. 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto.

Puntuación................................. 7

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos); además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación................................. 9

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación................................. 9

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

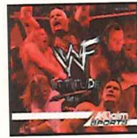


Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación................................. 8

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación................................. 6

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación................................. 8

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación................................. 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación................................ 10

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación................................. 7

AVENTURA

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

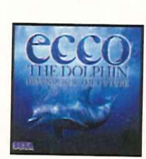


Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación........ 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

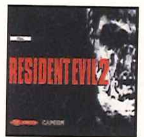


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación........ 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación........ 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación........ 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación........ 10

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación........ 7

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

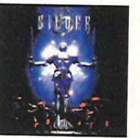


La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación........ 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación........ 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación........ 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

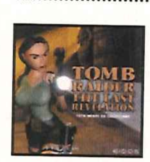


El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del genero aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación........ 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación........ 7

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación........ 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación........ 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación........ 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación........ 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación........ 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el que es el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación.................................... 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo

Puntuación.................................... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación.................................... 9

PROJECT JUSTICE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates en equipo, rápidos y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor, para un juego divertidísimo.

Puntuación.................................... 8

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................... 7

SPAWN

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinonimo de diversión.

Puntuación.................................... 8

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

■ ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación............ 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación............ 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación............ 6

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación............ 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación............ 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación............ 6

GIGA WING

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene sólo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y navecillas en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación............ 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación............ 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achar mucho a nivel técnico, pero es que es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación............ 5

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unas animaciones impropias de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación............ 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación............ 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación............ 10

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación............ 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación............ 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación............ 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación............ 10

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación........ 7

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es un factor común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación........ 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación........ 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación........ 7

■ ACCIÓN

URBAN CHAOS

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La verdad es que el argumento del juego está bien, porque nos da el control de una policía que debe detener el caos que se monta en la última noche del milenio. Sin embargo, el nivel técnico es muy flojo, y al final sólo las fases de conducción suben un poco el interés.

Puntuación........ 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat´em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación........ 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación........ 6

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Entretenido juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación........ 6

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata del primer juego de rol que apareció para Dreamcast, con unos gráficos vistosillos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación........ 6

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación........ 6

RAINBOW SIX

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer gran juego de estrategia que sale en Dreamcast nos pone al mando de un equipo de lucha antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación........ 7

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación........ 7

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación........ 8

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación........ 9

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación........ 6

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos se ponen a luchar a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación........ 6

■ OTROS GÉNEROS

METROPOLIS STREET RACER

La gran apuesta de Bizarre por la velocidad ha dado como fruto este pedazo de simulador. Su lema dice que tan importante como correr rápido es correr "bien", y para eso es necesario que conozcas todos los coches del juego, y que también sepas cómo puedes conseguirlos.

CONSEJOS BÁSICOS

- El lema del juego dice que la cuestión no es conducir rápido, sino hacerlo rápido y "bien". Así que es importante que **aprendamos a derrapar** en cada curva, golpeándonos lo menos posible con las paredes o los otros coches, pues esto es de lo que más tiempo (y kudos) nos hace perder.
- El secreto del éxito en «Metropolis Street Racer» está en controlar la técnica de **derrape con el freno de mano** y el pedal de freno normal. De esta forma, el derrape lo deberemos provocar con un toque al freno de mano e inmediatamente controlarlo con el pedal de freno normal.
- Tras ajustar la hora, al principio del juego, será mejor que elijamos una **banda horaria** en la que sea de día en dos ciudades a la vez (casi siempre es posible) y para eso debemos fijarnos en el reloj de cada una: si está encendido, es de día, mientras que si está apagado, es de noche.
- Antes de comenzar cada prueba es conveniente **practicar en el circuito** un par de vueltas, para conocerlo y para saber cuánto podemos apostar.
- ¿Por qué no nos arriesgamos a batir las pruebas poniéndonoslo más difícil en la **apuesta previa** a la carrera? Hay muchos Kudos en juego, y cuanto más subamos la apuesta, más kudos de "skill" ganaremos al final.
- Si **apostamos un comodín**, los kudos que ganemos (o perdamos) se doblarán, así que en cuanto consigamos uno, si lo usamos correctamente, podremos conseguir otro nuevo siempre que hagamos más de 500 K en la prueba. Será mejor no malgastarlo y jugarlo sobre seguro.
- Las pruebas en las que más Kudos se gana son las Challenge (***CH***), que además suelen ser de lo más divertido, y los Campeonatos finales de capítulo (***CS***), así que son ideales para utilizar los comodines.
- En las carreras (***OO***, ***ST*** y ***CS***), la mejor estrategia es ponernos en cabeza en la primera vuelta (sea como sea, incluso utilizando "malas artes" si es preciso) y en las siguientes mejorar el estilo, derrapando, sin perder de vista a los otros coches con el retrovisor (o usando el botón Y).
- En cuanto consigamos el **truco de selección de hora**, no dudaremos en utilizarlo, pues se conduce mejor cualquier circuito durante la mañana.
- Las **pruebas con restricción** (coche u horario) podemos superarlas sin cumplirla, pero, aunque consigamos el premio (normalmente un nuevo coche o un truco), no desbloquearemos el circuito en que se desarrollen. Por eso es mejor que esperemos hasta que tengamos el coche preciso.



LAS PRUEBAS

HL (Hot Lap): Pruebas contrarreloj, donde puntúa la vuelta más rápida (fastest) o la media (average). Las primeras son más sencillas que las segundas, y se impone practicar en el circuito antes de correr en serio.

TR (Timed Run): Tenemos un tiempo limitado para correr en uno o varios circuitos. No son sencillas, así que también se impone la práctica.

CH (Challenge): Diferentes pruebas de habilidad, muy divertidas, como conseguir una velocidad punta, adelantar a un número de coches o doblar a un competidor en un tiempo. Ideales para ganar Kudos.

O-O (One on One): Carreras contra un solo coche. Podemos darle cuantos segundos de ventaja nos atrevamos. ¡Venga, seamos valientes!

SR (Street Race): Carreras contra dos o más coches. Al apostar, decimos nuestro puesto en el podium (sin cobardías, ¡debemos poner el primero!).

CS (Championship): Campeonato de carreras en dos, tres, cuatro o cinco circuitos, en el que nos apostamos los puntos que logremos al final.

CHAPTER 1: TRAINING

Para empezar, podemos elegir uno de estos tres vehículos: **Fiat Barchetta (1.0)**. Es muy bonito, pero tan lento como una tortuga con reúma. **Mazda MX5 1.8i (1.2), MGF 1.8i VVC (1.0)**. Estos dos se diferencian bien poco entre sí, y cualquiera de ellos es una buena opción para ganar las primeras carreras.







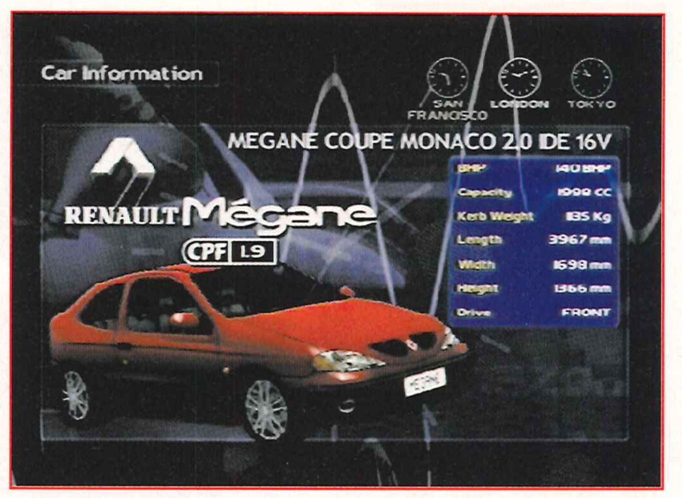
Prueba 9: SR en Londres
Target: **75.0 K**
Desbloquea: **Opel Astra OPC (2.7)**. Más manejable y rápido que los otros tres coches. Este estupendo Opel nos resultará utilísimo para seguir ganando carreras. Muy recomendable.





Coche del Capítulo 1:
Opel Astra Coupé 2.2 16V (2.1). Un coche más lento y desbocado que el Opel Astra OPC, con lo que no merece la pena perder el tiempo de conseguirlo.

CHAPTER 2: BEGINNER



Coche del Capítulo:
Renault Megane Coupé Mónaco 2.0 IDE 16V (1.9). Tras todo un capítulo sin especiales, nos encontramos con este Renault. Tiene un nombre tan largo, como lento e incontrolable es su manejo: mejor olvidarse de él. Mejor seguimos con el Opel OPC.

CHAPTER 3: LEARNER

Prueba 5: CH en San Francisco
Target: **125.0 K**
Desbloquea: **Peugeot 306 Cabriolet 2.0 (2.4)**. Bonito y con una buena punta de velocidad.

Prueba 10: CS en dos circuitos
Target: **125.0 K**
Desbloquea: una nueva **plaza en el garaje**, con lo que ahora podemos tener cuatro coches guardados.





Coche del Capítulo: Alfa Romeo Spider 2.0 T.SPARK L (2.5). Más manejable y veloz que el OPC. Estupendo en las curvas.

CHAPTER 4: NOVICE



Coche del Capítulo: Peugeot 206 2.0 GTI (2.7). Tras otro capítulo sin pruebas especiales nos encontramos con un coche ligero y bastante ágil, pero muy desbocado en las curvas. Una locura si corremos en un circuito mojado.

CHAPTER 5: AMATEUR

Prueba 6: O-O en Londres
Target: **110.0 K**
Desbloquea: **4 jokers**. A partir de ahora, si utilizamos bien estos comodines, podremos correr cada prueba apostando uno. No debemos olvidar que recibiremos otro siempre que superemos los 500 K.

Prueba 7: SR en Tokio
Target: **110.0 K**
Desbloquea: **Toyota MR-S (2.4)**. Un estupendo coche, genial en cualquier condición climática, y más rápido que todos los anteriores (¡e incluso que muchos posteriores!). Absolutamente imprescindible.



Coche del Capítulo:
Peugeot 406 Coupé 3.0 V6 SE (2.7). Es muy pesado y "culea" un montón. Mejor olvidarnos de él.



CHAPTER 6: ROOKIE

Prueba 10: CS con restricciones

Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 8:00 a 12:00 en Londres.
Target: **125.0 K**
Desbloquea: Coche especial **Taxi de Londres (3.0).** Supermanejable.





Coche del Capítulo: Toyota MR-2GT (3.0). Rápido, pero más difícil de conducir que el MR-S, porque derrapa con mucha facilidad.



CHAPTER 7: DEVELOPING

Prueba 6: 0-0 en Tokio

Target: **145.0 K**. Corremos contra un MR-S (2.4), así que ¡cuidadín!
Desbloquea: **Mercedes Benz SL 320 (2.7)**. Un coche mucho más bonito que fiable, pues pesa demasiado y su manejo no es sencillo.

Prueba 10: CS en 3 circuitos

Target: **145.0 K**
Desbloquea: Una nueva **plaza de garaje**. ¡Ya tenemos cinco!





Coche del Capítulo: Peugeot 306 2.0 GTI-6 (3.1). Con mejor respuesta en las curvas que el Cabrio, pero peor que el MR-S.

CHAPTER 8: IMPROVING

Prueba 2: HL con restricciones

Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 20:00 a 24:00 en Londres.
Target: **225.0 K**.
Desbloquea: Coche Especial: **Cortacésped (3.0)**. Graciosillo, pero absolutamente incontrolable.



Prueba 9: SR con restricciones

Coche: Fiat Coupé 20v Turbo.
Horario: de 23:00 a 24:00 en Londres.
Target: **225.0 K**
Desbloquea: **Truco Adjustable Camera**. Este truco nos permite jugar con una sexta cámara, que podremos ajustar como mejor nos convenga.





Coche del Capítulo: Mercedes Benz SLK 230 Kompressor (2.2). Tiene un buen diseño, pero poco giro de volante y una potencia dudosa. Para fans de la marca.

CHAPTER 9: ADVANCING

Prueba 2: HL en Tokio

Target: **250.0 K**
Desbloquea: **Audi TT Roadster 1.8T Quattro 22.5 BHP (2.7)**. Una opción estupenda, rápido, muy manejable y con una respuesta genial sobre mojado.





Coche del Capítulo: Alfa Romeo 156 V6 24V (2.8). Nos ofrece un rendimiento estupendo, pero es más lento que el MR-S o el TT-Roadster.



CHAPTER 10: PROGRESSING

Prueba 7: SR con restricción de horario

Coche: Sin restricción.
Horario: de 16:00 a 23:50 en San Francisco.
Target: **215.0 K**
Desbloquea: **3 Jokers** más para nuestra colección.



Coche del Capítulo: Audi S3 Quattro (2.8). Un modelo rápido, pero con un volante demasiado sensible. Quizás si practicamos con él y le cogemos el punto...

CHAPTER 11: INTERMEDIATE

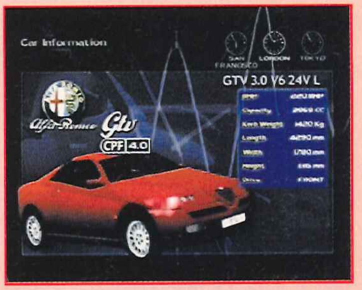
Prueba 4: CH con restricciones

Coche: Ford Mustang.
Horario: de 23:50 a 01:00 en Tokio.
Target: **195.0 K**
Desbloquea: **Truco Widescreen** (sólo útil para televisores panorámicos).

Prueba 6: 0-0 en San Francisco

Target: **195.0 K**
Desbloquea: **Renault Spider (3.3)**. Más rápido que todos los anteriores, pero su extraña respuesta hace que no sea nada sencillo adaptarnos a él. Claro, que con un poco de paciencia se convierte en una estupenda opción.





Coche del Capítulo: Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V L (4.0). Bastante rápido, pero con un manejo complicado al "culear" demasiado. Por cierto: este es uno de lo "bugs" o fallos del juego. Es materialmente imposible conseguirlo ganando el "Challenge", pues no hay tiempo suficiente. Para poder correr con él habrá que esperar a desbloquear el truco "Avoid Car Challenge".

CHAPTER 12: COMPETENT

Prueba 9: SR con restricciones

Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 12:00 a 16:00 en Tokio.
Target: **210.0 K**
Desbloquea: Coche Especial: **San Francisco Yellow Cab (3.0).**

Prueba10: CS en 3 circuitos

Target: **175.0 K**
Desbloquea: **Nuevo lugar** en el garaje. Ya tenemos las seis plazas.



Coche del Capítulo: Audi TT Coupé 1.8T Quattro 225 BHP (3.2). Rápido y seguro. Mejor que el Roadster y de manejo más sencillo.

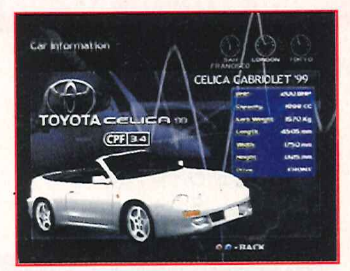
CHAPTER 13: CAPABLE

Prueba 7: SR con restricciones

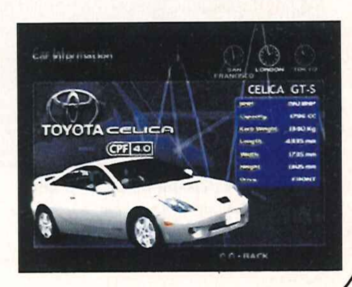
Coche: MG RV8.
Horario: de 10:00 a 10:30, en San Francisco.
Target: **150.0 K**
Desbloquea: **Truco "Time of the day"**. Ahora podemos elegir la hora del día en que correremos en cualquiera de las tres ciudades.

Prueba 8: SR en Londres

Target: **185.0 K**
Desbloquea: **Toyota Celica GT-S (4.0).** El mejor coche hasta el momento, y superior a muchos posteriores. Rápido, manejable, derrapa sencillamente y casi se controla solo. ¡Imprescindible hacernos con este cochazo!



Coche del Capítulo: Toyota Celica Cabriolet '99 (3.4). Nada del otro mundo. Es el único Toyota prescindible del juego.



CHAPTER 15: QUALIFIED



Coche del Capítulo: Mitsubishi FTO GPX (3.6). Muy estable. No es tan rápido como el Celica, pero conviene probarlo.



Prueba 2: HL con restricción

Horario: de 21:00 a 22:00 en S.Fco.
Target: **200.0 K**
Desbloquea: **Truco Bubble.**

Prueba 8: SR con restricción

Horario: de 18:00 a 22:00 en S.Fco.
Target: **150.0 K**
Desbloquea: **4 Jokers.**

Prueba 9: SR en Tokio

Target: **225.0 K**
Desbloquea: **Mitsubishi Eclipse '99 GT-S (3.0)**: Manejo sencillo y fiable, pero poca potencia.

Prueba 10: CS con restricción

Horario: de 8:00 a 8:30 en S.Fco.
Target: **300.0 K**
Desbloquea: **Truco Silly Cheat.**

CHAPTER 14: PROFICIENT



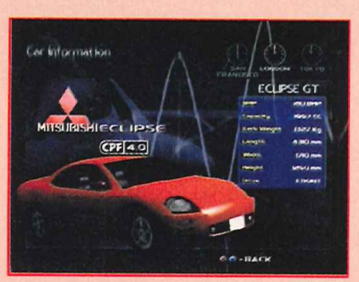


Coche del Capítulo: Fiat Coupé 2.0 20v Turbo (3.5). Nada del otro mundo. A este Fiat le faltan brío y velocidad. Eso sí, conviene cogerlo, pues con él podemos correr la prueba especial del Capítulo 8.

CHAPTER 16: SKILLED

Prueba 6: 0-0 con restricciones
Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de16:00 a 20:00 en S. Fco.
Target: **235.0 K**
Desbloquea: Coche Especial: **Taxi de Tokio (3.0).**





Coche del Capítulo: Mitsubishi Eclipse GT (4.0). Más rápido que el FTO y muy estable en las curvas. Una buena opción.



CHAPTER 17: SUCCESFUL

Prueba 1: HL con restricciones
Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 04:00 a 08:00 en Tokio.
Target: **295.0 K**
Desbloquea: Coche especial **Autobús de San Francisco (3.0)**



Prueba 4: TR en 3 circuitos
Target: **265.0 K**
Desbloquea: **Ford Mustang (3.6)**: Más manejable de lo que parece. Es potente y corre, pero no supera al Celica. Con él podemos competir en la especial del Capítulo 11.



Prueba 5: CH con restricciones
Restricción: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 03:00 a 04:00 en S.Fco.
Target: **350.0 K**
Desbloquea: **Truco Skip Car Challenge**: Ya no debemos superar prueba alguna para coger un coche.





Coche del Capítulo: Opel Speedster (4.2). Un coche rapidísimo, pero tan ligero y sensible que cuesta mucho adaptarse a él. Debemos entrenar, porque si lo conseguimos es una bomba.



CHAPTER 18: ACCOMPLISHED

Prueba 4: CH con restricciones
Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 00:00 a 04:00 en Tokio.
Target: **360.0 K**
Desbloquea: Coche Especial **Red London Bus (3.0)**





Coche del Capítulo: Mitsubishi 3000 GT (3.0). Rápido y manejable, aunque no llega a la altura del Celica o el Speedster.



CHAPTER 19: PROFESSIONAL

Prueba 10: CS en 5 circuitos
Target: **400.0 K**
Desbloquea: **MG-RV8 (3.3)**: Potente y muy manejable, es fácil hacerlo derrapar correctamente. Con él podemos participar en la prueba especial del capítulo 13.





Coche del Capítulo: Toyota Supra RZ (3.8). Rápido y con una respuesta excelente en las curvas o en suelo deslizante, aunque su volante es demasiado duro. Una buena opción.



CHAPTER 20: RENOWNED

Prueba 2: HL con restricciones
Coche: Nissan Skyline GTR.
Horario: de 06:00 a 10:00 en S. Fco.
Target: **180.0 K**
Desbloquea: **Autobús de Tokio (3.0).**



Prueba 9: SR en Londres
Target **180.0 K**
Desbloquea: **4 Jokers** para la "cole".



Coche del Capítulo: Nissan 300 ZX (4.0). Enormemente estable y muy rápido.



CHAPTER 21: SPECIALIST

Prueba 5: 0-0 en Tokio
Target: **315.0 K**
Desbloquea: **Toyota Celica GT-Four (4.2)**: Tan bonito como rápido y fiable. Un cochazo que no puede faltar en ningún garaje, pues con él podemos ganar el resto de las pruebas sin demasiado esfuerzo.





Coche del Capítulo: Nissan Silvia SPEC-R (3.8). Tiene una más que excelente respuesta en las curvas, pero le falta potencia y velocidad para equipararse con el genial Celica GT-Four.

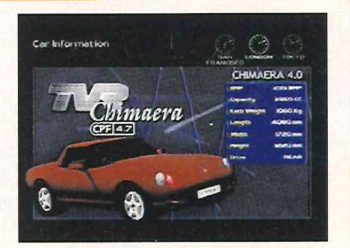
CHAPTER 22: EXPERT



Coche del Capítulo: Renault Clio V6 (4.0). Su duro volante hace que resulte poco manejable en circuitos con demasiadas curvas. Estable, pero muy poco controlable.

CHAPTER 23: EXCEPTIONAL

Prueba 7: SR en Tokio
Target: **300.0 K**
Desbloquea: **TVR Chimaera 4.0 (4.7)**. Muy rápido, pero un poco pesado, con una respuesta lenta en curvas o sobre mojado. En cualquier caso, si nos hacemos a él, es una estupenda opción.



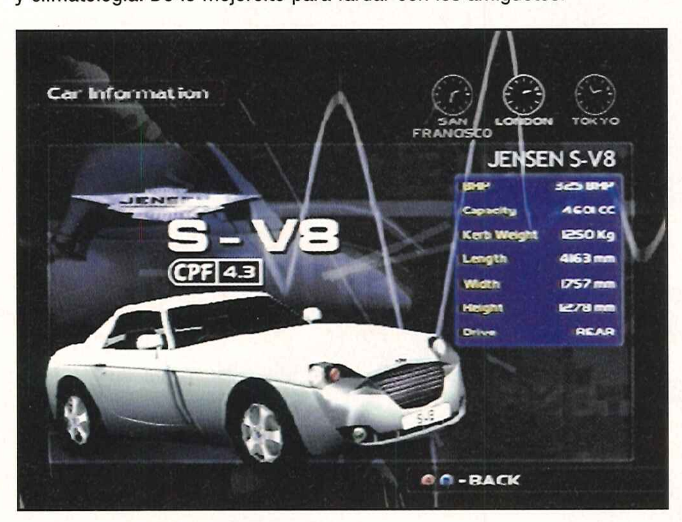
Prueba 10: CS en 5 circuitos
Target: **450.0 K**
Desbloquea: **Truco Grass**, que llenará de césped todos los circuitos del juego. Ahora ya sabemos para qué puede servir el cortacésped, porque para competir era una patata...



Coche del Capítulo: Mazda RX7 TYPE R (4.6). Rápido y mucho más sencillo de manejar que el Chimaera.

CHAPTER 24: PERFECT

Prueba 9: SR en Tokio
Target: **500.0 K**
Desbloquea: **Jensen S-V8 (4.3)**. Un auténtico cochazo, muy rápido, manejable, y absolutamente estable y fiable en cualquier tipo de circuito y climatología. De lo mejorcito para fardar con los amiguetes.





Coche del Capítulo: Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR (4.6). Es, sin duda, la máquina de correr más rápida de todo «Metropolis Street Racer», pero con una manejabilidad un poco peor que el Skyline GTR. Imprescindible. Escuchar el rugido de su potente motor es una gloria para nuestros oídos.

WORLD CHAMPIONSHIP

Las 9 primeras pruebas son especiales con un Target de 101,0 Kudos. Desbloquean un circuito especial: se abre la zona de la ciudad en que hayamos corrido. Para hacer turismo sin prisas, aunque a estas alturas ya conocemos bien cada zona, ¿verdad?

Prueba 10: CS en 3 circuitos (a 9 vueltas) contra tres Skyline GTR
Target: **101.0 K**
Desbloquea: **Truco que abre todos los circuitos y trucos** (por si nos quedaba alguno).



Coche del Capítulo: Nissan Skyline GT-R R34 (5.0). Es el coche más rápido, más potente y manejable de todo el juego. Ahora podemos probar con las pruebas en que menos kudos ganamos en capítulos anteriores.

Jet Set Radio

¡Hey!, estás oyendo «Jet Set Radio», la emisora pirata de Tokyoto, y te habla el "Professor K", tu DJ favorito. Las calles están que arden, y seguro que alguien necesita una ayudita para hacerse con el control de la ciudad.

SHIBUYA-CHO: LOS GG

El graffiti es un arte y aquí estás tú para demostrárselo al mundo. Shibuya es el barrio en el que te has criado, el lugar en el que te encuentras más a gusto y donde sólo tú te impones tus propios limites. No hay nadie que te diga lo que tienes que hacer, eres un auténtico "breaker", y lo que menos necesitas es que un grupito de mojigatas invadan tu territorio y pretendan imponer su ley. Quizá sea la hora de reunirse con los tíos del barrio y formar un grupo para que todo vuelva a ser como antes. ¡Que empiece la fiesta!

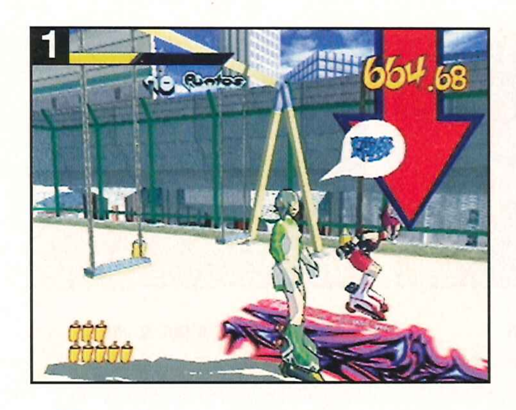


Primeros graffiti
Si quieres recuperar el barrio, lo primero que tienes que hacer es limpiar todas las firmas que hayan dejado las invasoras. Empieza tu tarea ocupándote de los camiones, los coches de policía y también de los autobuses, que son una plataforma de publicidad móvil.

Las marquesinas
Estaba cantado: esto no ha hecho más que empezar y ya has cabreado a la policía. Pero no te preocupes, que ya están muy viejos para un chaval en forma como tú. Sube por el camión hasta la marquesina, y desde ésta hacia las demás para terminar la primera parte.

SHIBUYA-CHO: LA TRAMPA DEL AMOR

Bien, si estas lloronas se ponen pesadas y no quieren entrar en razón, habrá que darles un cachete para que aprendan. Corrige las faltas de ortografía de sus graffiti y róbales los botes de spray de un empujón si te encuentras alguna por la calle. Con un poco de suerte y tu habilidad natural, conseguirás tu objetivo: que las "Love Shockers" se dediquen a otras cosas, como escuchar a Jorge Sanz, por ejemplo.







UN PASEÍTO POR EL PARQUE
Empieza con el parquecito que está subiendo el primer paso elevado. Llegas a él por las escaleras que dan a las calles de Shibuya-Cho. Ándate con mucho cuidado, porque nos han comentado que el comisario Onishima viene aquí a pasear a su perro, así que es probable que te lo encuentres.

A TODA VELOCIDAD POR LA AUTOPISTA
Ahora que el parque es tuyo, deslízate como un amo por el tobogán del elefante para llegar al tramo de autopista en obras. Allí, a tu izquierda, encontrarás la primera firma a pisar. Luego gírate y cruza al otro lado de la carretera, bien pegado a la pared de la izquierda, para dar otro brochazo.

¡PASA DE LA POLI!
Vuelve a la calle donde empezaste y podrás seguir pintando el barrio. Cuando llegues a un cruce, gira a tu izquierda y no te asustes con el panorama: ese batallón de SWAT que tienes enfrente no te hará nada si das un salto de los tuyos. Pinta todos los muros y disfruta con el disgusto de esas tías.

TODOS LOS MIEMBROS DE TU BANDA

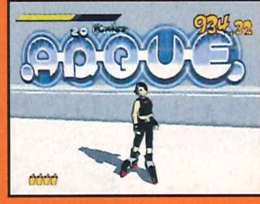
Tres tíos del barrio han formado los "GG", la banda de "Shibuya", para tratar por todos los medios que Tokyoto no se convierta en una jungla... ¡a menos que sean ellos los que manden! La banda se va ampliando con nuevos e inesperados fichajes a medida que tu fama y excesos se van dando a conocer en forma de graffiti, chismes de cotillas e incluso también informes policiales que te sirven como tarjeta de presentación.



BEAT
Es tu primer personaje en el juego. Se le ve muy espabilado para tener sólo 17 años. Sin duda, es el cerebro de los "GG".




COMBO
Este grandullón viene desde "Grind City" para echate una mano. Es muy útil, porque conoce a los "Golden Rhinos".



CUBE
La amiga de Combo también tuvo que sufrir la invasión de los "Rokkaku", y ahora tiene unas ganas terribles de venganza.



GARAM
Amante del rock&roll . Es el primer rival que se une a los "GG", y demuestra su valía constantemente en la aventura.



GUM
Esta adoradora de los chicles es la fiel amiga de Beat y fundadora de los "GG", así que no dejes que pase desapercibida.



MEW
Parece que a esta tía lo único que le interesa es ir de compras, pero verás como seguro que te salva el pellejo más de una vez.



PIRANHA
¿Como te ibas a decir que no a un bomboncito como éste? Pero no te engañes, que es una de las mejores patinadoras del juego.



SLATE
Ahí donde le ves, el larguirucho este es el mejor personaje de la banda. Su mezcla de potencia y técnica es devastadora.



TAB
Sólo tiene 16 "primaveras", pero es muy inteligente. Del aspecto que le da ese gorro tan horrible, mejor hablamos más tarde.



YO-YO
Quizás no sea muy rápido, pero es el mejor graffitero de todo Tokyoto. Si quieres decorar tu casa, no dudes en llamarle.

KOGANE-CHO: LOS MONSTRUOS DE KOGANE

Ha llegado el momento de dejarle bien clarito a todos los habitantes de Tokyoto cómo se las gastan los "GG" cuando se ponen serios. Tu misión es hacerte dueño y señor del barrio de los "Poison Jam ", los adoradores de las pelis gore, para demostrarles que no le tienes miedo a nada. Por cierto, ya que vas a tener la oportunidad de conocerles bien, ¿por qué no les preguntas dónde demonios se compran la ropa?



"HOMO BULLDOZER"
En cuanto subas las escaleras tienes que ponerlo todo patas arriba. La mejor forma de hacerlo es entrar en un edificio y derribar todos los muros que se te pongan por delante.



COMO PEDRO POR SU CASA
En el tramo siguiente de este barrio, tu objetivo es arrasarlo todo en los primeros edificios que veas en la parte de la izquierda para conseguir nuevos graffiti. ¡A por ellos!



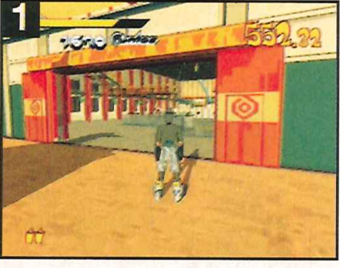
¡RÓBALES SUS BOTES!
Cuando subas por las próximas escaleras, verás una pequeña zona residencial plagada de "Poison Jam" marcando la zona, así que róbales de un empujón sus botes de spray.



ENTRE CAJAS ANDA EL JUEGO
Apartando las cajas en la zona residencial podrás acceder a los callejones para encontrar graffiti. Además, por los tejados puedes encontrar también botes de pintura.

KOGANE-CHO: Nº 540

Estos "Poison Jam" se la están jugando. Les ha sentado tan mal que visitaras su barrio, que te han robado la mascota. Ahora tendrás que darles un escarmiento y destrozar el lugar donde se reúnen, para hacer que se pasen el resto del día jugando a las cartas en su casita.



UNA ZONA DE RELAX
Róbale los botes al primer "Poison Jam" que veas y pinta la zona. Baja a la nave industrial para huir de la policía y sigue recogiendo botes.

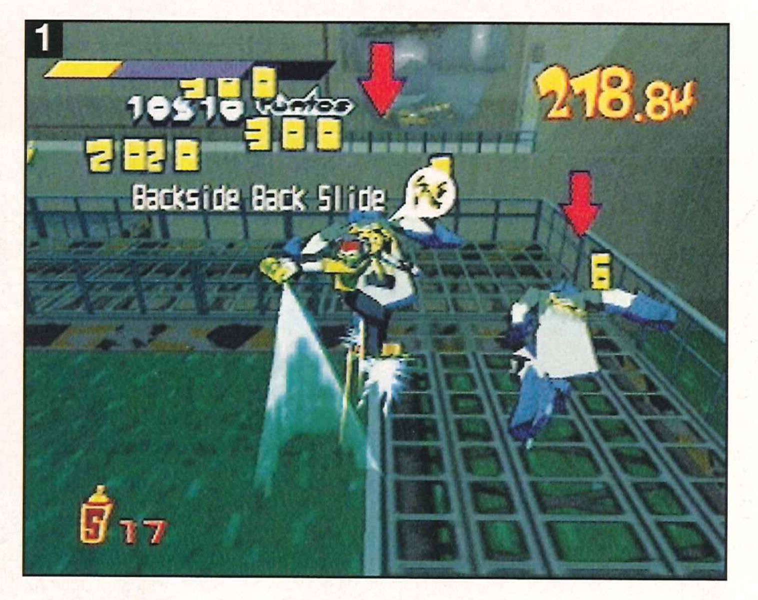


MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA...
Para poder pintar los graffiti que se encuentran a mucha altura, puedes dejarte caer desde el muro como si estuvieras haciendo rafting.

DE LADO A LADO
Empieza por los graffiti más grandes y que te llevan mas tiempo, como por ejemplo el que está en el tejado de la nave. Date prisa en hacerlo antes de que vengan los helicópteros.

KOGANE-CHO: EL CIRCO

Los días de los "Poison Jam" están contados. Tienes que meterte en las alcantarillas para el enfrentamiento final, y ahora descubrirás que su aspecto de malos era más falso que un billete de tres mil pelas. Prepara tus botes de spray, porque vas a pasártelo en grande.



NO CORRÁIS, QUE VA A SER PEOR
Como los "Poison Jam" están escapando como gallinas, este es el momento de arrinconarlos y darles una lección como si estuvieran en clase de física. Estos elementos se creen los tipos mas duros de "Tokyoto", pero no hacen mas que correr, así que tienes que "pescarlos" para poder pintarlos de pies a cabeza. Te va a tocar atizarle diez veces a cada uno, con cuidado de no acercarte mucho a ellos para no perder vida. Apréndete la ruta y ayúdate de las paredes y las barandillas para ir más rápido y acercarte a ellos.

BENTEN-CHO: EL BOOGIE DE BENTEN

Después de todo, resulta que fueron los "Noise Tank" los que robaron el perrillo. Estos tíos no saben con quien están jugando, así que vete a Benten a poner las cosas claras. Es un barrio peligroso, en el que es fácil que la policía consiga acorralarte. ¡Ten cuidado!







El orden es fundamental
Para apoderarte de la primera parte del barrio, lo mejor es llevar un orden y empezar pintando a pie de calle. Ten en cuenta que los maderos son muy patosos como para seguirte por los tejados.

Al último, si es tan amable
Puedes subirte a los tejados saltando desde un camión hasta una marquesina, donde hacer un graffiti, por dos rampas de tubos de ventilación, y por unas escaleras cerca de esta tienda.

Por las alturas
Cuando llegues a lo alto de Benten, muévete por los tejadillos con cuidado y utiliza los cables de alta tensión, o simplemente las típicas vigas rojas decorativas, para llegar al otro lado de la acera.

LAS BANDAS DE TOKYOTO



Love Shockers:
A estas tías les rompieron el corazón, y ahora se dedican a destrozar tu barrio. Quizá sea el grupo mas flojo de todos, pero no debes relajarte, porque quieren que tus días de patinador se acaben.



Poison Jam:
Que no te asuste la apariencia de estos vampiros, porque si muestras debilidad te echarán de Tokyoto. No sólo molestan a las viejecitas, sino que también les mola hacer pelis gore con jovenzuelos.



Noise Tank:
Los chicos tecno se conocen al dedillo Benten-Cho, el barrio mas complicado de todos. Su dedicación a la tecnología es total, y quizás tengan un as de última generación guardado en la manga.



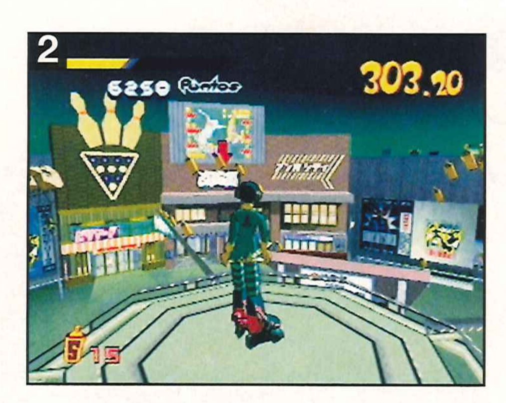
Golden Rhinos
Los hombres de Goji son matones de diseño. Parecen profesionales, así que mantente alerta, porque corren rumores de que buscan algo muy valioso, y no mostrarán escrúpulos para conseguirlo.

BENTEN-CHO: LA SUBIDA

Has armado una buena, y el comisario se ha enfadado un poquito. Está dispuesto a sacar la artillería pesada, pero vas a demostrarle que sus órdenes son papel mojado. Esta vez, empieza por las vías de tren, el mayor premio que le puedes dar a un graffitero. Recoge todos los botes de pintura, los nuevos graffiti, y decora el vagón que prefieras.



De la estación al barrio comercial
Sigue la vías del tren con cuidado de no acabar espachurrado por alguno, y entra por la primera puerta que veas a tu derecha para colarte en un centro comercial lleno de paredes limpitas. ¡Qué gozada! Lo primero que tienes que hacer es pintar las de más fácil acceso con la ayuda de las barandillas.



En el centro comercial
Sube por la rampa, salta en medio de la base de las vigas que cruzan el centro comercial, y desde allí sitúa las flechas rojas y deslízate por encima de las vigas para llegar a las marquesinas. Ahora podrás pintar sin que te moleste el comisario.



Utiliza el camión
Como aquí parece que ya has terminado tu labor, súbete a toda prisa por el camión y atraviesa el cartel publicitario que está justo encima, para poder acceder a las calles de Benten en las que todavía se echa de menos un toque "decorativo".



La ciudad de la noche
Esta vez, el comisario ha llamado a sus fuerzas al completo. ¡Si hay hasta tanques que vienen a por ti! Eso es que eres importante, así que deberías agradecérselo decorando las calles de Benten con la ayuda de las barandillas para ir más deprisa.



"POLIZONTES"

El comisario Onishima no esta dispuesto a que un grupo de "punkis" destroce el barrio. Durante todo el juego, no ahorra esfuerzos con tal de lograr encerrar a estos gandules.



Los helicópteros
Son extremadamente peligrosos por la velocidad de sus ataques.

Brigada paracaidista
Estos soldados pueden llegar a ti sorteando cualquier obstáculo que se cruce en su camino.

BENTEN-CHO: REDUCCIÓN DE NARIZ

Ni en una peli gore pasan estas cosas. Los Noise Tank se han cabreado tanto que pretenden comerse al perro. ¿Nadie les ha explicado a estos muchachetes que la receta de los perritos calientes es muy distinta? ¡Pues ya va siendo hora de que alguien se la explique!



¡Cuántos peldaños!
Este barrio ya es prácticamente tuyo, pero todavía debes librarte de algunos indeseables. Píntales diez veces los morros a cada uno, y no volverás a verles por tu territorio. Dedica las primeras vueltas a conocer el terreno, y aprovéchate de cualquier cosa que te ayude a coger impulso.

RETO DE YO-YO

La carrera contra Yo-Yo es un reto bastante mas complicado que los anteriores, pero un skater tan experimentado como tú no debería tener problema alguno si utilizas el atajo que te señalamos a continuación.



Difícil carrera
Vete a Benten desde el centro comercial. Después del salto de la animación, llegas a la zona donde seguiste a los "Noise Tank". Ignora a Yo-Yo, sigue recto, cruza y entra en el túnel. Busca unas escaleras por la primera calle a tu izquierda, deslízate por un conducto del aire y salta al siguiente para ver el graffiti.



SHIBUYA-CHO: ATAQUE DE AMOR

Nuestro perro ya no volverá a ser el mismo, pero por lo menos los "Noise Tank" tuvieron su merecido. Ahora, de nuevo te encuentras con un trozo de vinilo que encaja perfectamente con el anterior. ¿Qué narices significa esto? Tranquilo, que no tardarás mucho en descubrirlo.



Como os coja, os vais a enterar...
Aquí pasa algo gordo, y no han contado para nada con nosotros. Será mejor que le hagas una visita a las histéricas "Love Shockers", a ver si averiguas lo que se cuece en Tokyoto. Dalas un buen susto, y maquíllalas a la moda unas cuantas veces con tu spray, como has hecho con las bandas anteriores.

BANTAM STREET

La cosa se complica con una nueva banda, los "Golden Rhinos", que son bastante peligrosos. Lo mas probable es que hayan sido ellos los que hayan secuestrado a "Poison Jam", así que no te fíes ni un pelo.



¿Hace un partidito?
Coge botes en la pista de baloncesto y pinta la pared de enfrente. Salta para llegar a los graffiti más altos.



Dentro del edificio
Usa el edificio rojo del mapa para ir a la parte alta de Bantam. Pinta los carteles cruzando la vía del tren.



Un tranvía llamado combo
Acaba el graffiti de la vía del tren, salta al tejado en el que empezaste y decóralo todo como sólo tú sabes.



Cuidado con los asesinos
Usa la barandilla de la izquierda para subir a lo alto de la fachada. Ya sólo te faltan los que están en la calle.

GRIND SQUARE

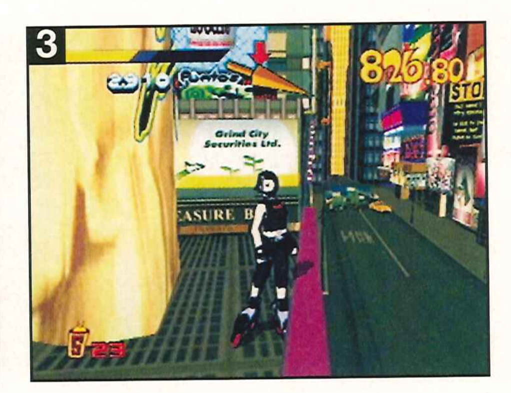
Pásate por el centro de la ciudad, y averiguarás lo que le ocurrió a "Coin". Ya que estas aquí, aprovecha para dejar tu sello en todos los emblemas de los "Golden Rhinos". Que estos habituales de las noches rojas de "Harlem" se enteren de que no les tienes ningún miedo.



Seguimos subiendo
Sube por el montacargas de la izquierda del mapa y recoge los sprays que hay por las escaleras de incendios. Destroza las mascotas de los "Rhinos".



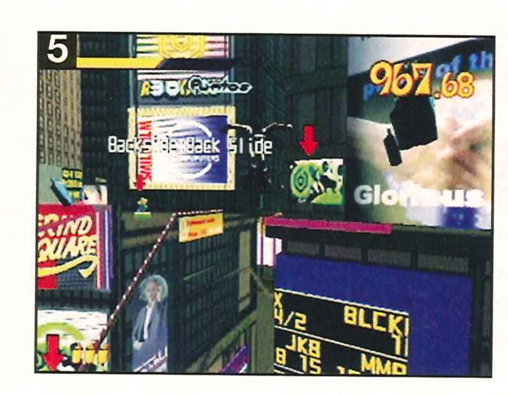
El anuncio de Sega
Desde esa azotea, baja por la barandilla hasta la marquesina en la que pone "Sega.com" en un cartel. Ahora, déjate caer hasta la que hay debajo.



La estatua de la libertad
Reúne todas tus fuerzas para dar un salto enorme y aterrizar en la isleta con la estatua. Aquí puedes echar unas firmas y coger más botes de pintura.



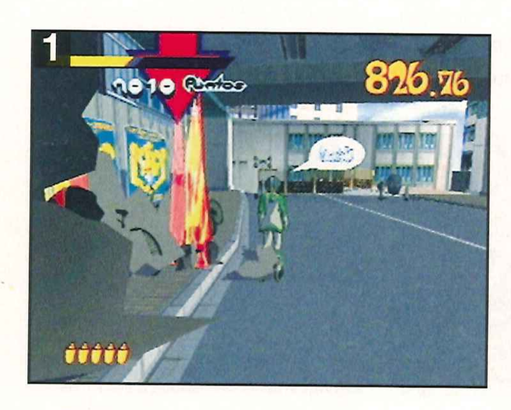
Otro montacargas
Tus próximos objetivos en esta misión están situados en el lado opuesto de la calle, así que debes utilizar el otro montacargas para poder subir.



¿Tienes vértigo?
Deslízate pintando los rinocerontes, y salta hasta el graffiti del edificio de enfrente. Tras pintarlo, caerás en un raíl de neón. Salta cuando estés sobre la bandera de EEUU y pinta el rinoceronte.

SHIBUYA-CHO: EXPLOSIÓN

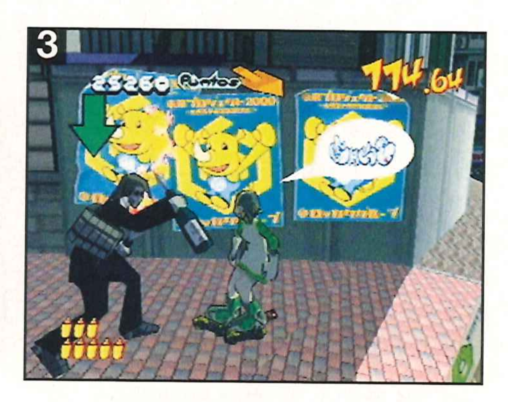
Los "Golden Rhinos" han pasado a la ofensiva, llenando de bombas nuestro barrio. Debes tener mucho cuidado para que no te pegue un petardazo mientras pintas. Lo mejor será que te separes en cuanto se comience a oír un pitido extraño. ¡Corre a defender tu territorio!



Bombas lapa
Empieza por el parque, sigue por la carretera, y salta por las obras junto al cruce para llegar a la siguiente zona a través del conducto del agua.



La estación de autobuses
Pinta tres autobuses en la estación, también las marquesinas y sigue por la carretera abierta en el mapa, a la izquierda de las marquesinas.



¿Tienes fuego?
En estas calles tan empinadas, utiliza los coches para subir a lo alto, y cuando vayan a cogerte, baja rápido y aprovecha para tapar sus carteles.

KOGANE-CHO: ¡PELEA O PÍRATE!

Los "Golden Rhinos", la rama pandillera de los Rokkaku, siguen mosqueados, y se han traído a los mejores francotiradores para borrarte del mapa. Por lo que parece, los ignorantes todavía no saben que la tuya es la banda mas numerosa y puntera del momento.



Cuidado con el francotirador
Sólo tienes que echarle un ojo al francotirador del tejado. Cuando acabes tus graffiti, atraviesa la última casa para llegar a la otra parte del barrio.



Por los tejados
Localiza al francotirador del tejado y empújale. Huye hacia las alcantarillas antes de que lleguen refuerzos. Si corres mucho las balas ni te rozaran.



Haciendo círculos
En las alcantarillas puedes tomarte un respiro. Muévete en círculos y empieza por el graffiti más grande para acabar yendo hacia el vertedero.

BENTEN-CHO: BENTEN EN LLAMAS

Estos rinocerontes se han vuelto tan locos que se proponen destruir la ciudad entera. ¡Hay un montón de matones que piensan quemarla sin ningún reparo! ¿No estarás dispuesto a permitir que los psicópatas se carguen el barrio donde vive tu tía Gertrudis, verdad?



VAMOS DE COMPRAS
Aprovecha esta calle para armarte con todos los botes de pintura que puedas, echa una firmita y dirígete hacia la zona del centro comercial atravesando la barrera de madera.



POR LOS RAÍLES
Estropea un par de rinocerontes y sube a la rampa para alcanzar las marquesinas de antes. Utiliza la rampa y los raíles para ir a la zona del tren, y cruza la puerta de enfrente.



EN LAS ALTURAS
Empieza con los graffiti que están a pie de calle. Recoge botes de pintura y sube por el camión. Recorre la manzana por los tejadillos en busca de lugares donde pintar.



CALIENTE, CALIENTE
Sube por las escaleras azules a la primera terraza después del primer salto tu objetivo anterior. Cuélate por el túnel que está tapado por un coche para ir a la zona de la escalera.

BENTEN-CHO: LA ALIANZA

Tienes que enfrentarte otra vez a los "Poison Jam", que ahora salen sin máscara. Menos mal que los pobres siguen siendo tan pardillos como la primera vez que luchaste con ellos. ¡No te van a durar nada!



ESA CARA ME SUENA
Fenómeno, no se sabe qué les han hecho los "Golden Rhinos" a los "Poison Jam", pero lo cierto es que ahora sólo obedecen a los Rokkaku. Píntales la espalda sin piedad, y recuerda que te resultará más fácil cuando bajen de los tejados.

¡TODO TOKYOTO!




MÁS RETOS ABIERTOS: Una vez que acabes con la amenaza de los "Golden Rhinos", Tokyoto será tu territorio, y podrás acceder libremente a sus territorios, para disputar distintos retos: carreras, competiciones, etc.

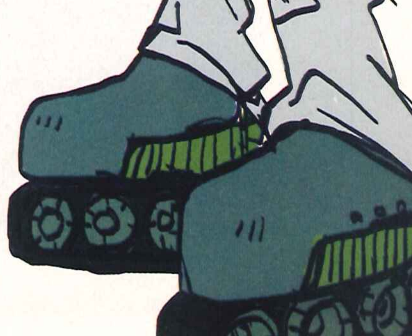
SHIBUYA-CHO: EL FINAL

Finalmente aparece "Goji", la mente maestra que ha reunido todos los pedazos del vinilo, para una sesión de "DJ" infernal.

EL SÚPER-VINILO
Salta desde el disco gigante donde estás a las plataformas de los lados. Debes pintar graffiti cuando pases unos pequeños obstáculos. Pasa del rinoceronte cuando estés pintando y reserva los botes de energía para cuando regreses al disco.



¡AQUÍ SE ACABA LA HISTORIA!
Cuando termines con las plataformas, usa las vigas caídas para sorprender desde arriba a "Goji" que esta dentro de la cabina.



SHENMUE

DISCO 2

El mes pasado dejamos a Ryo Hazuki montándose en un autobús hacia el puerto de Yokosuka. El trayecto nos ha llevado directos hasta el disco 2 del juego, así que prepárate para atravesarlo de principio a fin en esta nueva entrega de nuestra guía.

CAPÍTULO 8: LLEGADA AL PUERTO DE YOKOSUKA

Tras una secuencia en la que puedes admirar las tomas del puerto, comienzas el segundo GD. La acción se inicia justo cuando desciendes del autobús al que te subiste al final del disco anterior. Caminas unos metros por la calle que te encuentras a la izquierda y, para tu sorpresa, ves a uno de los dos "pesaos" de los chicos de negro con quien ya te tropezaste la primera vez en Dobuita (¿te acuerdas?), junto con un nuevo compañero de fatigas.

Esta vez tratan de robar el dinero a un pobre chaval indefenso, pero tú no estás dispuesto a que se salgan con la suya, ¿verdad? (1). No hace falta que te digamos que se presenta otro QTE, en el que tienes que pulsar la secuencia Izquierda, A, B (2).

Cuando ya les has derrotado, le preguntas a Goro, el amigo, dónde puedes encontrar el almacén nº 8, y mediante un rápido enfoque de cámara te muestran su ubicación.

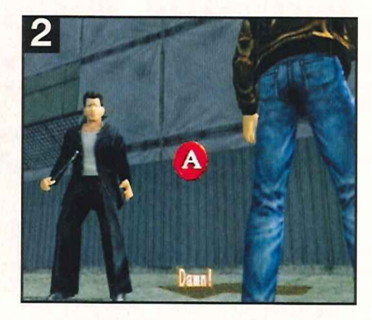
Te diriges hacia allí, pero cuando te dispones a pasar, un guarda de mal humor te lo impide, ya que se trata de una zona restringida (3).

No pasa nada, porque existe una solución alternativa: dale la vuelta al almacén, y en su parte trasera verás una pequeña ventana abierta en lo alto de unas cajas apiladas (4). Como está muy alta y no logras alcanzarla, empuja una caja metálica de color naranja que se encuentra cerca de la pila de cajas de madera, hasta colocarla junto a éstas (5). Súbete a ella con el botón A, y después pulsa ese botón de nuevo para trepar hasta arriba del todo.

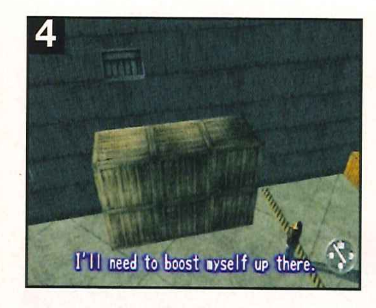
Ahora ya puedes colarte dentro del almacén por la ventana sin ningún problema (6). Ya en el interior, gira a la derecha y camina por la pasarela en la que te encuentras. Verás varias puertas que corresponden a varias salas. Puedes entrar en ellas y echar un vistazo si te apetece, pero no vas a encontrar nada útil en ellas.

Sin embargo, al aproximarte al final de esta barandilla, escucharás a dos trabajadores que se quejan de los frecuentes errores que ocurren en los envíos entre el almacén donde estás y el antiguo almacén nº 8 (7).

Una vez oído esto, da media vuelta y vuelve por donde viniste, porque ya sabes lo que te toca hacer ahora...

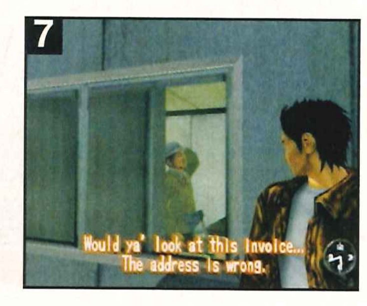












CAPÍTULO 9: EL ANTIGUO ALMACÉN Nº 8

Ya en el exterior del almacén, si le preguntas a uno de los guardias que deambulan por allí acerca de la situación del "Old Warehouse nº 8", te dirá que está en el Noroeste (NW).

Más adelante te cruzas con Tom, que te dice que Hisaka-san (Lunch Box Stand) puede saber la situación del famoso almacén, así que habla con ella (1) para que te diga cómo puedes dar finalmente con él.

Intentas entrar, pero el guarda de la puerta te impide de nuevo el paso, ya que no está abierto al público y no tienes cita previa, así que te toca esperar hasta la noche para colarte, porque luego hay menos vigilancia.

Para hacer tiempo, si quieres te puedes entretener con un par de interesantes escenas. La primera se produce si pasas cerca del almacén nº 14 (fíjate en los mapas o en los números que hay escritos en suelo para encontrarlo). Allí observarás cómo dos vigilantes expulsan a un anciano del interior del almacén (2). Al acercarte para preocuparte por su estado, él te pedirá una lata de café caliente. Tienes que caminar hasta la máquina de refrescos que hay cerca, introducir una moneda y seleccionar el botón del café en la parte inferior de la máquina (3). Llévaselo y, además de darte las gracias, habrás ganado un amigo para más adelante.

La segunda escena la puedes contemplar si te pasas otra vez por el chiringuito de Hisaka-san. Allí verás que su hermana pequeña la pide dinero insistentemente (4), pero ella se niega a dárselo porque dice que lo malgasta con sus dos nuevas amigas, que son de la peor calaña.

Si charlas con Hisaka, te comenta que está muy preocupada por su hermana, ya que antes de ir con estas peligrosas "coleguitas" no se comportaba así, y te pide por favor que tengas una charla con ella. Si aceptas hacerlo, te indica dónde puedes verla (está al final de la calle en la que te encuentras), y sales en su busca. Cuando por fin la veas, inmediatamente dará comienzo otro QTE (5). En este caso, son las amigas de la muchacha las que te atacan, con palos incluidos. Para darlas una merecida lección, debes presionar ▶▶









▶▶ cuando aparezca en pantalla la secuencia: Izquierda, A, Izquierda

Cuando te has librado de ellas, hablas con la chica y le dices que no se comporte de ese modo con su hermana mayor. Ella te responde, algo sorprendida, que la buena de Hisaka no tiene que preocuparse.

Vuelves con Hisaka y le cuentas lo que te ha dicho. Ella te lo agradece, pero te pide otro favor más: que repartas cajas de almuerzo entre los trabajadores del puerto. Si lo haces, tendrás la oportunidad de "cotillear" una conversación entre dos de los guardias, en la que descubrirás que las 8:00 de la tarde es una buena hora para entrar en el antiguo almacén nº 8 sin que te descubran.

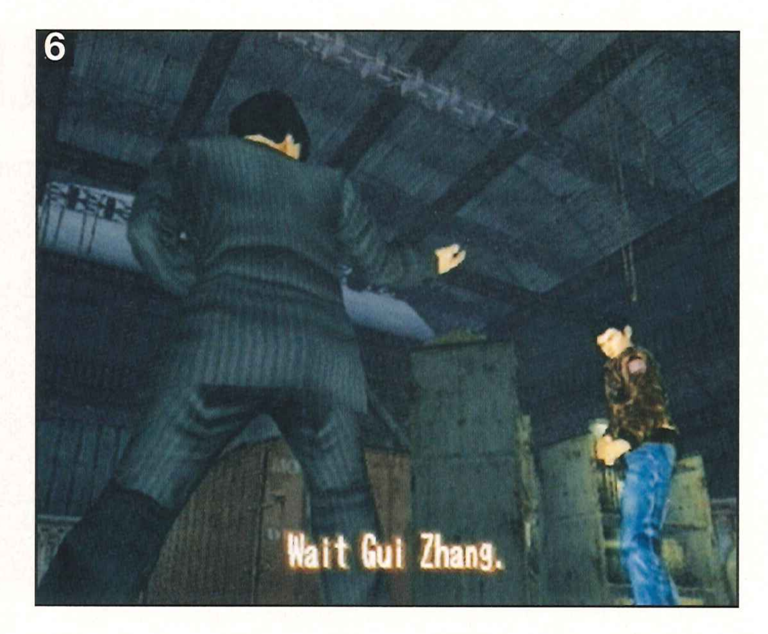
En realidad, no hace falta esperar hasta esa hora, ya que a las 7:00, cuando se encienden las luces, ya puedes intentar colarte. Para ello, tienes que ir hasta la entrada en la que la verja no está cerrada del todo (se encuentra cerca del puesto de perritos en el que suele estar Tom).

Pasa y verás cómo Ryo se agacha para que el vigilante de la cabina no le vea. Sin embargo, de repente suena el teléfono, y del susto te das un cabezazo con la parte inferior del mostrador de la cabina. Esto hace que comience un nuevo QTE, pero de sólo un movimiento: Derecha.

Al golpearte, una linterna que estaba encima del mostrador se va a caer al suelo, pero te lanzas a por ella y evitas el "accidente" sin que te descubra el guardia de la entrada.

Ahora sólo te queda encontrar el almacén correcto, cosa no que no es muy difícil si le echas un vistazo al cuadro de la página siguiente, que te explica paso a paso cómo llegar a él.

Una vez dentro, verás que hay dos estanterías con varios objetos en cada balda. Examina la que está a la izquierda y coge un plato hexagonal, porque, por fin, en una animación automática verás por primera vez al maestro Chen y a su hijo (6). En una larga charla, te explica que Lan Di es el líder de la organización Chi You Men y, lo que es más importante, te revela la existencia de un segundo espejo: el "Phoenix Mirror". Además, para tu sorpresa, ¡está en tú casa!



CAPÍTULO 10: EL PHOENIX MIRROR

Al día siguiente (tras guardar el avance), hablas con Ine-san y te dice que Fuku-san quiere verte.

Ve hacia el Dojo, y antes de llegar salta una escena en la que Fuku-san te pide perdón porque le ha contado a Ine-san lo que estás haciendo. Tras aceptar sus disculpas, le preguntas por el espejo. Él no sabe nada, pero te dice que tal vez Ine-san sepa algo sobre él. En la misma secuencia, es ahora la querida anciana la que te pide perdón por haber escuchado tu conversación con el "bocazas" de Fuku-san, y te cuenta que su padre encargó algo importante en la tienda de antigüedades "Antique Shop".

Dirígete hacia allí, pero antes, si te acercas a ver qué tal está el gato, presenciarás una escena en la que Nozomi te pide que hables con ella, ya que se supone que sois amigos.

Después llegas a Dobuita y entras en la tienda (1). Te recibe el abuelo de la niña que solía estar siempre all. Era un gran amigo de tu padre, y tras dialogar con él, te entrega la "Hazuki Family Sword Handguard".

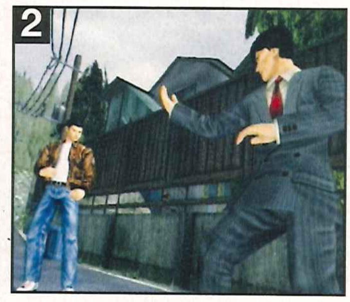
De vuelta a casa, en Sakuragaoka verás interrumpida tu marcha por el hijo del Maestro Chen. Tienes que luchar con él en una "Free Battle" (2) y, tras ella, te comenta que su padre le ha nombrado tu guardaespaldas, y que tienes que encontrar ese espejo antes que Lan Di, porque de lo contrario nadie podrá pararle.

Esta conversación la escucha un singular ¿hombre? que se encuentra situado sobre el tejado de una casa próxima, y después va a contárselo a Lan Di-sama, como él le llama.

Continúas tu camino hacia casa, y cuando llegas le enseñas a Fuku-san el objeto que has conseguido en la "Antique Shop". Como no podía ser de otra forma, afirma no saber nada sobre él, pero Ine-san, que se encuentra en el "Altar Room", sí que te puede ayudar. Ya en la habitación, ella te comenta que el emblema familiar consta del anillo de nieve, dos estrellas y una espada, y que tu padre seguro que te ha dejado alguna pista escondida (3).

Sal de la habitación y dirígete al Dojo en busca del espejo de marras. Si investigas con cuidado, verás que en la parte izquierda según entras, hay una lámina con letras japonesas negras que Ryo no alcanza porque está demasiado alta. Sin embargo, ▶▶







▶▶ si coges la banqueta que está justo al lado tuyo, ganarás un nuevo movimiento con el rollo que está escondido detrás de la lámina (4).

Ahora, sitúate delante de las dos ilustraciones que están colgadas en la pared. Con la vista en primera persona, desengancha la de la izquierda y descubrirás un hueco con la forma del "Family Crest". Encaja en ella la "Sword Handguard" y, a continuación, descuelga la ilustración que está a la derecha. En este caso, el hueco que esconde detrás tiene forma de ranura.

Si te fijas en el suelo, descubrirás una caja alargada de madera que puedes abrir con la llave que te encontraste de la habitación de tu padre, la "Mysterious Key". Ábrela y conseguirás una espada. Ya sólo te queda introducir el filo de esta espada por la ranura, y activarás un interruptor que te va a dar acceso a una sala secreta (5). En ella hay un hueco en el suelo con una escalera, y si desciendes te lleva al sótano.

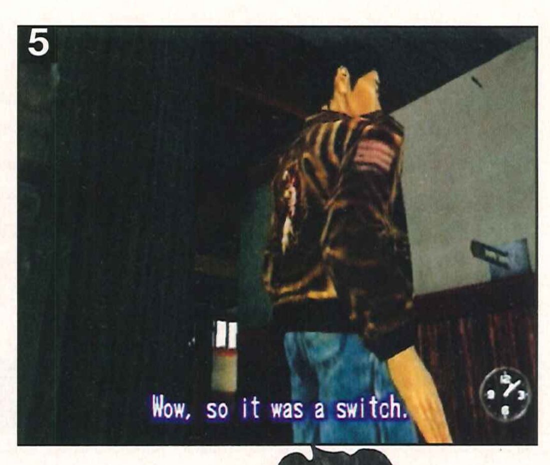
Como es un lugar muy oscuro, tienes que encender la linterna para facilitar el avance por un pasillo en forma de "L", que desemboca en otro recinto. Aquí debes encender unas velas para no gastar toda la batería de la linterna, y ahora ya puedes explorar la habitación.

A mano izquierda, según entras, hay una mesa con varios objetos que no te van a ser útiles. Sigue con el rastreo, y en medio de la siguiente pared, si te fijas en suelo, verás unas muescas provocadas al desplazar el mueble que hay allí. Si lo empujas con el botón A (6), descubrirás un rectángulo en la parte inferior de la pared de un color distinto, donde estaba antes el mueble, ¡y además parece que está hueco! Para poder romper ese trozo de pared, tienes que usar un hacha situada en esta misma sala, cerca de la entrada (7).

Con el hacha en tu poder, si golpeas el rectángulo por fin descubrirás el "Phoenix Mirror" dentro de una caja. De todas formas, todavía no debes salir de esta misteriosa habitación, porque te quedan un par de objetos por recoger en ella.

Por ejemplo, dentro del tercer cajón del mueble del espejo hay unas velas. A la derecha de este mueble, si coges un cuaderno, Ryo se dará cuenta de que se ▶▶


4



5


6

7

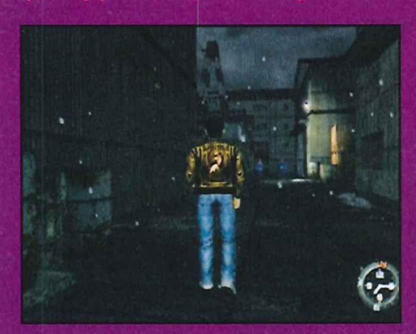
AGENTE SECRETO RYO

Para llegar a la puerta del almacén nº 8, debes infiltrarte en el antiguo distrito de almacenes sin ser descubierto por los guardas (si te pillan unas cuantas veces, el anciano de antes te regala un mapa).

En cuanto comience la acción, pulsa el botón A para que Ryo se pegue a la pared y puedas espiar a los vigilantes. Cuando el que viene hacia ti gire a su izquierda, deja que avance unos pasos por el camino que queda a tu derecha y corre en esa dirección hasta unas cajas.

Presiona otra vez A para poder verle, y cuando eche a andar en otra dirección, deja que recorra unos metros y corre en línea recta. Pasa un cruce y párate en la pared que hay después de la segunda intersección.

Escóndete con el botón A, y cuando veas que el guarda se va, corre por la calle que conduce hasta el almacén nº 8. Allí encontrarás por fin la puerta en la parte derecha.







▶▶ ha caído una pluma blanca al suelo (8). Parece extraño, ¿verdad? Será mejor que te la quedes, por si acaso te hace falta más adelante.

Más a la derecha, en la esquina más o menos, hay una caja de color rojizo y aspecto artesanal. Si echas un vistazo en su interior, podrás encontrar una foto en la que sale tu padre con otro hombre que no te resulta familiar por el momento.

Al lado se encuentra también una estantería, y si la examinas bien, darás con una caja de cerillas y un nuevo rollo (también en chino), con el movimiento "Stab Armor" (9). Tras recogerlo, ahora ya puedes regresar a la parte superior de la casa.





CAPÍTULO 11: UN ESPEJO PARA EL MAESTRO CHEN

UN AMIGO VALIOSO

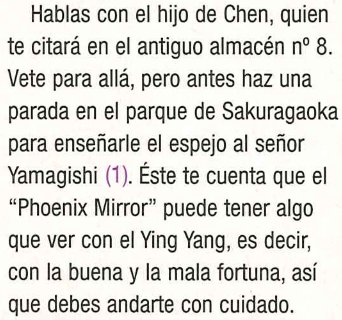
El anciano que habita en el puerto de Yokosuka es un personaje importante en este segundo disco de «Shenmue». Le encuentras por vez primera justo cuando los guardias le expulsan de un local, y luego siempre puedes verle sentado tranquilamente en algún rincón. Procura tratarle con respeto, ya que será una gran ayuda conforme avances en el juego y además te enseñará nuevos y poderosos movimientos.











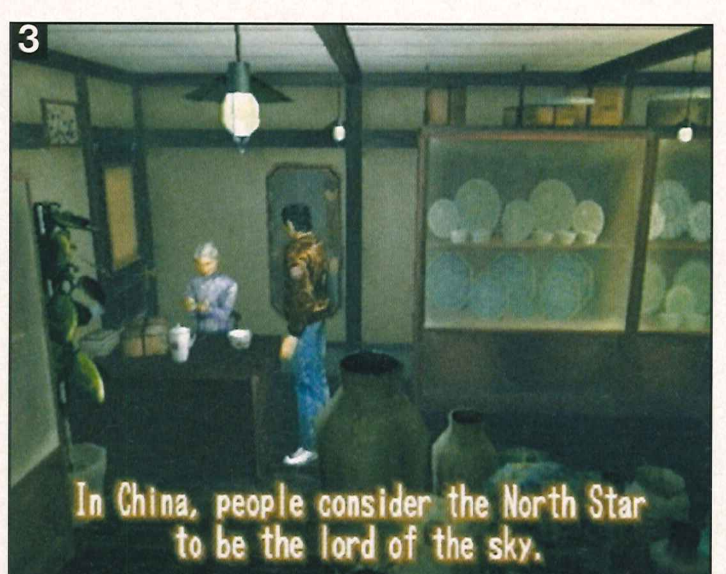
Cuando regresas del sótano, Fuku-san te sobresalta en el Dojo, y al ver cómo sujetas el espejo, te aconseja tener cuidado con él, ya que puede estar maldito (¿?).

Después de tranquilizarle, vete corriendo a llamar por teléfono al Maestro. Marca el 0468 61 5647, y la misma voz de la vez anterior te pedirá la contraseña (si te dice "Father´s Heaven", debes contestar "Nine Dragons"; si dice "Mother´s Earth", la respuesta es "Comrades").

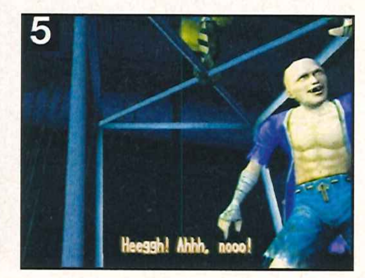
Hablas con el hijo de Chen, quien te citará en el antiguo almacén nº 8. Vete para allá, pero antes haz una parada en el parque de Sakuragaoka para enseñarle el espejo al señor Yamagishi (1). Éste te cuenta que el "Phoenix Mirror" puede tener algo que ver con el Ying Yang, es decir, con la buena y la mala fortuna, así que debes andarte con cuidado.

En Dobuita, tienes que ir a ver a la anciana de "Russiya China Shop", para que también te de información sobre el espejo (2). Ella te comenta que está realizado con una piedra preciosa que sólo se encuentra en la región de Gui Lin, y fue grabado por maestros artesanos por mandato de un antiguo emperador (3).

Tras agradecerle sus palabras, te montas en el autobús para viajar al puerto. Allí, ve al antiguo distrito de almacenes, donde el guarda de la puerta te dirá que el Maestro Chen te espera (4). Entra en el número 8, y el maestro te dirá que Zhu Yuan ▶▶







▶▶ Da le contó una vez que si los espejos se juntaban, un demonio chino cobraría vida y acabaría con nuestro mundo. De repente, verás interrumpida tu conversación por el incalificable hombre que te espió desde el tejado cuando hablábamos con el hijo de Chen tiempo atrás.

De un salto, caerá delante tuyo y te robará el "Phoenix Mirror", y de otro brinco tratará de escapar para llevarle el espejo a Lan Di (5). Por suerte, puedes evitarlo si superas otro QTE bastante sencillo, porque sólo tiene un movimiento: Izquierda. Si lo haces bien, activas una especie de jaula en la que se encuentra el curioso tipo, que pierde el equilibrio y deja caer el preciado espejo. Tú lo recoges, y este "medio-hombre" se escapa jurando venganza

Después, el maestro te dice que los "Mad Angels" (rivales del grupo de Chen) y la organización Chi You Men están conectados y que probablemente Lan Di esté ya en Hong Kong. Le pides que te lleve hasta allí, pero se niega porque no tienes ninguna posibilidad de éxito.

Con un cabreo considerable, vuelves automáticamente a casa, y le cuentas a Fuku-san lo sucedido.



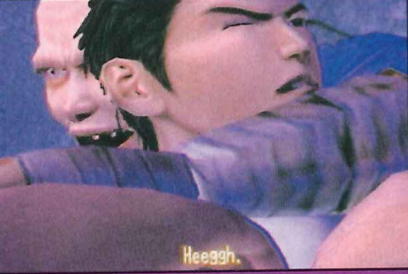
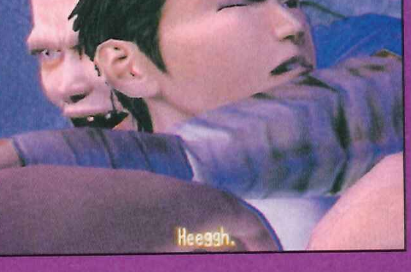
¿DE DONDE HA SALIDO ESTE?

Este sujeto de lo más particular merece figurar por méritos propios entre los más raros, originales y estrafalarios enemigos jamás vistos en un videojuego. Hace su primera aparición a mediados de este segundo disco, y no te deja en paz hasta el final. Dejando aparte su aspecto, es un tipo rápido y ágil, y posee un estilo de lucha muy extraño, pero bastante efectivo. Ten mucho cuidado con él.







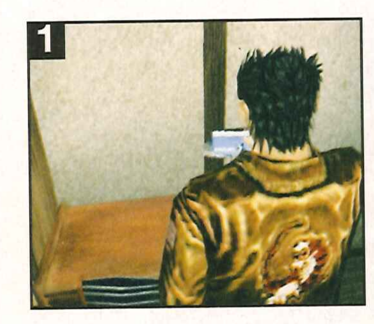


CAPÍTULO 12: OBJETIVO: HONG KONG

Tras un sueño muy reparador, en el que incluso aparecían el "Dragon" y el "Phoenix Mirror", te despiertas y coges una libreta con unos 35.000 Yen de tu escritorio (1).

Salva la partida y vete a hablar con Fuku-san, que te recomienda que vayas a Dobuita, porque allí hay agencias de viajes que tienen ofertas muy baratas para ir a Hong Kong.

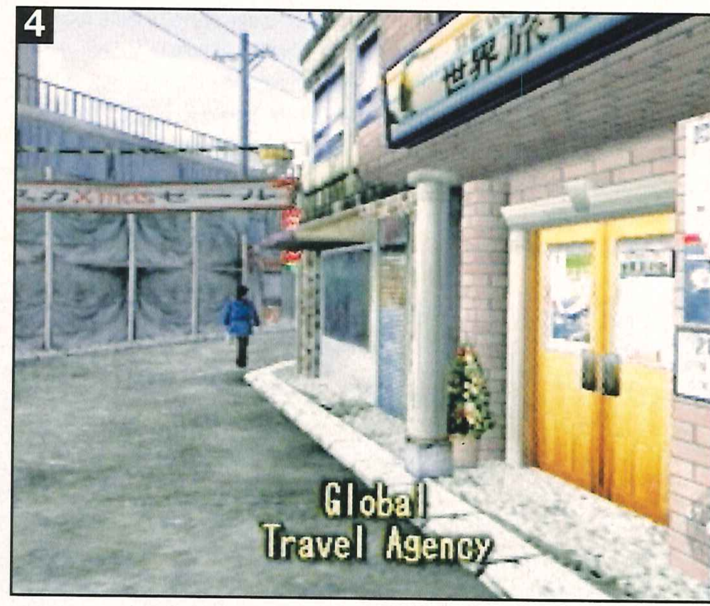
Ahora tienes que ir a hablar con Ine-san, e intentar convencerla para que te deje viajar allí. Sin embargo, el chivato de Fuku-san le cuenta cuál es el objetivo de tu viaje, y entonces Ine-san se marcha enfadada y medio llorando a su habitación, porque se oponte rotundamente a que vayas.



"Agradeces" a tu amigo su ayuda, y a continuación te diriges a Dobuita para visitar a las agencias, pero en Yamanose una preocupada Megumi te comenta que el pequeño gatito se le ha escapado (2). Tranquilízala contestando que lo vas a buscar, y sal corriendo hacia las escaleras ▶▶







▶▶ que hay junto a la carretera del mismo Yamanose, donde escuchas a la dichosa mascota maullar (3). Si bajas por ellas, la encontrarás junto a la bicicleta, y cuando vayas a cogerla saltará una secuencia en la que Nozomi te pregunta si también buscabas al gatito. Entrégaselo a la niña, y verás cómo te lo agradece.

Continúa tu marcha y, cuando ya estés en Dobuita, entra en la "Global Travel Agency" (4), que está situada enfrente del puesto de perritos de Tom. El amable dependiente te da un panfleto en el que viene impreso el precio del viaje: nada menos que 198.000 Yen, toda una pasta. Al ser muy caro, te vas a la otra, la muy "sospechosa" "Asia Travel Co." (5), que está cerca de la floristería "Aida Florist", haciendo esquina.

Como la inaguantable dependienta que trabaja allí no te atiende, tienes que recoger otro panfleto en el que el precio del vuelo a Hong Kong es más asequible: "sólo" 158.000 Yen.

Regresa a casa para discutirlo con Fuku-san, quien para tu alegría te ofrece todos los ahorros que tiene guardados en su cerdito-hucha, que ascienden a casi 40.000 Yen (6). Aun así sigue sin ser suficiente, pero tu amigo te aconseja que vayas a hablar con Nozomi, que viaja mucho a Canadá y quizá pueda ayudarte.

Si conversas con ella, te pregunta por qué no te marchas en barco. Es una buena idea, pero como en la "Global Travel Agency" no tienen billetes de este tipo, te toca entrar de nuevo en la chapucera "Asia Travel" y comprar un billete para Hong Kong, que cuesta 69.000 Yen.

Como no te lo dan todavía y debes esperar cuatro horas para recogerlo, puedes aprovechar para volver a casa y agradecerle a Fuku-san su inestimable ayuda. Además, Ine-san te dice que Nozomi ha venido a traer flores para tu padre, sus preferidas.

Entrena en el Dojo un poquito, y después ve a la Agencia, donde te espera una desagradable sorpresa: la chica que te vendió el billete no está, y el tipo que te "atiende" ahora dice no conocer a la chica (7). Ryo, cabreado como un mono, pregunta qué clase de antro es ése, pero dos sujetos tratan de atacarle por la espalda. Menos mal que, tras darles su merecido, te prometen llamar al día siguiente para recoger el billete.



Ahora te toca hacer tiempo como de costumbre, es decir, que puedes practicar tus golpes, visitar el "You Arcade", o comprar patatas y rollo, hasta que puedas irte a dormir.

Esta vez soñarás con la chica de coletas que aparece en la intro del juego, y al día siguiente, Jimmy (el tipo de "Asia Travel") te llama para citarte en "You Arcade" a las doce más o menos para recoger tu billete.

Como la situación te huele mal, entrenas hasta que llegue esa hora, instante en el que asistes a la "Free Battle" más complicada del juego hasta el momento. En los recreativos te asalta el personajillo que te lleva molestando todo el disco, se come tu billete y tienes que luchar con él (8). Es realmente duro de pelar, así que te recomendamos que emplees casi exclusivamente patadas medias o bajas, y algún lanzamiento. De todas formas, realmente da lo mismo que ganes o pierdas: si vences, escapará así que podrás continuar jugando normalmente. Si logra derrotarte, Fuku-san pasará a la acción, y entonces el "pseudo-hombre" huirá igualmente y tú podrás descansar durante todo un día en tu cama. ▶▶









▶▶ Después de experimentar cualquiera de los dos desenlaces, tienes que hacerle una "visita" al bueno de Jimmy, así que parte hacia "Asia Travel Co.". Cuando llegas allí, el tipo te empuja y comienza a correr tratando de darte esquinazo. Tienes que estar muy atento, porque aquí comienza el QTE más largo, difícil y excitante de todo lo que llevas de aventura (9). Mientras le persigues y tratas de detenerle, tienes que ir esquivando a personas por la calle, cajas que Jimmy tira a tu pies o gente que va montada en bicicleta. La secuencia de movimientos completa que se te va pidiendo es la que sigue: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A.

Pasado el QTE, asistes a la escena final de este segundo disco, en la que Jimmy se ve obligado a frenar, porque una furgoneta está a punto de atropellarle. Cuando cae al suelo, tú aprovechas para sujetarle (10).

Al verse acorralado, Jimmy, tirado sobre la calle, empieza a gritar con una voz entrecortada que él no tiene el billete, y es justamente aquí donde acaba el segundo de los tres discos de «Shenmue». En nuestro próximo número te ayudaremos a llegar al final de esta apasionante aventura.



¿ASÍ SE ATIENDE A UN CLIENTE?

Además de ser la peor agencia de viajes del mundo mundial, "Asia Travel Co." puede presumir de tener en plantilla a la dependienta más insoportable, pasota y coqueta que te puedas imaginar. Lejos de atenderte, eres tú el que tienes que buscar los panfletos para enterarte del precio del viaje a Hong Kong. Eso sí, cuando se trata de soltar la pasta, su atención sí es proporcional al fajo de billetes que le das. En fin, habrá que tener paciencia.





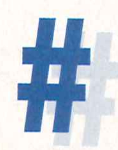




ESPECIAL TRUCOS

■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Nuestra recopilación de los mejores trucos para vuestros juegos favoritos sigue creciendo. En estas seis páginas se encuentra el más extenso catálogo de claves, secretos, combinaciones, contraseñas e incluso curiosidades del catálogo de Dreamcast. Buscad bien, porque seguro que encontráis alguno que os sirva.



4 WHEEL THUNDER

•La tragaperras:
Para jugar con la tragaperras que aparece a veces tras una carrera del Campeonato, salva el juego justo después de terminarla. Así, si sale la tragaperras y no ganas un premio, sólo tienes que cargar el juego para poder probar suerte una vez más.



AEROWINGS

•Modo Exhibición:
En la pantalla inicial en la que aparece el consabido mensaje de"Press Start", mantén pulsados los dos gatillos del mando, al tiempo que pulsas el botón Start. Así ya puedes elegir entre todos los niveles de juego y todos los aviones.

ARMY MEN

Las batallas de estos pequeños muñecos te resultarán mucho más llevaderas si entras en el menú de códigos e introduces estas claves para acceder libremente a cada misión:

TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home

B

BUST-A-MOVE 4

•Nuevos puzzles en el modo arcade:
En la pantalla que dice "Press Start", pulsa la secuencia: X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X. Si lo haces correctamente, oirás un grito extraño.

•Todos los personajes:
Ahora realiza esta secuencia también en la pantalla de presentación: Derecha, Derecha, X, Izquierda, Izquierda. Esta vez oirás un sonido de vítores y aplausos.

•Lectura del tarot:
¿Quieres que la brujita te lea el futuro? Pulsa esta secuencia en la pantalla de "Press Start": Arriba, X, Abajo, X, Arriba. Encontrarás este nuevo modo si entras en la pantalla de opciones.

BANGAI-OH

•Menú especial
Para ir a un menú especial con más opciones, debes poner como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Después dírigete al menú de opciones y pulsa el botón B para ir al menú especial. Allí podrás modificar tus disparos, los del enemigo, los fragmentos que salgan al destruir algo, quitar o poner el fondo del juego, y también ser invencible.

Pero ahí no acaba todo: al seleccionar los "tres cerditos" como tu nombre, también tendrás acceso libre a cualquiera de los 44 niveles del juego, así como al mapa de cada uno.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

JUEGA CON SLIM JIM:
Para jugar con ese tío loco que se hace llamar "Slim Jim", comienza un juego en modo Pro Quest ,y en la pantalla de selección de personaje, pulsa Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Y. Ahora, si buscas entre los personajes, te lo encontrarás dispuesto a todo.

TODAS LAS BICICLETAS:
Para tener todas las bicis del juego a tu disposición desde el principio, comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje que quieras y, en la pantalla de selección de bicicleta, realiza a la siguiente combinación: Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Y.

TODOS LOS ACCESORIOS:
Todos los accesorios los tendrás disponibles comenzando una partida en modo Pro Quest, eligiendo personaje y bicicleta, y pulsando en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Y.

TODOS LOS NIVELES:
Para desbloquear todos los niveles del juego, entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de pista ("Track"), pulsa esta combinación: Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Y.





CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si logras terminar el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los consabidos ratones espaciales, ahora tendrás que salvar a los Chaos, las mascotas azules que aparecen en «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos cuando lo haces a través de Internet).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el puerto de control tres, y presiona en él el botón Start cuando estés en la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista

normal se activará con el botón A, la vista en primera persona con el B, y una nueva vista aérea con el Y. También puedes activar el cuentakilómetros de tu coche pulsando cinco veces seguidas el botón X.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, verás cómo en la pantalla sale la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo pulsado mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y escucharás el sonido típico de una bocina.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, presenciarás la misma intro que aparece en el arcade.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y.

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la cámara libre con X, y muévela con el stick o con la cruceta del pad. Puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo con X+Y.



ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Luego baja por el túnel hasta una puerta ovalada. Sigue hasta el final y llegarás a una cámara con un miembro del Clan y un lugar en el que respirar. Sitúate en el centro y gira 180º para mirar hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una habitación con un Cristal del Sigilo. Cógelo y te harás casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!

F

FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha, e Y. Ahora, elige "New Game" y podrás elegir en qué nivel quieres jugar.

FERRARI 355 CHALLENGE

A lo mejor los seis circuitos principales te sabían a poco, Pues ahora te desvelamos las claves para que puedas desbloquear otros cinco nuevos. Activarlos es muy sencillo. Sólo tienes que ir hasta la pantalla de opciones del menú principal, y cuando estés allí, mantén pulsados los botones X e Y, y elige la nueva opción "passwords". Luego, introduce los códigos de cada circuito, respetando mayúsculas y minúsculas:

ATLANTA:
DaysofThunder
SEPANG:
KualaLumpur
NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch
FIORANO:
CinqueValvole
LAGUNA SECA:
Stars&Stripes



GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: ¿Dónde está la policía? ¡De vacaciones!
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, sales con las armas que tenías.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



LOONEY TUNES S. RACE

Aquí tienes los códigos para jugar con nuevos pilotos y correr en todos los circuitos.

YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.
REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.
DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste.
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.
YOIKS: Pista del Parque Galactorama.
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.
MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes.
SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha, y viceversa. Así serán diferentes a los anteriores.
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin tener que pagar un duro por ello.

JEDI POWER BATTLES

JUGAR AL MODO BATTLE EN CUALQUIER MOMENTO:
Comienza una partida normal, a dos jugadores. En cualquier momento, mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones X, Y, B. Entonces, pulsa también el botón A en el mando conectado al puerto A. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora pelearás contra el otro jugador. Para desactivarlo y proseguir la aventura normalmente, tendrás que volver a introducir el truco.







■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS



MARVEL VS. CAPCOM

•Cambio de orden:
Selecciona equipo y mantén pulsados los botones X, Y y el gatillo Izquierdo en la pantalla Versus.

•Nueva Morrigan:
Al seleccionar personaje, ponte sobre Zangief y pulsa: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Derecha, Izq., Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. y Abajo.

•Juega con Roll:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba, Der., Arriba (x2), Derecha (x2).

•Gold War Machine:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.

•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: Arriba, Der. (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x5).

•Red Venom:
Sobre Chun-Li: Der., Abajo (x4), Izq., Arriba (x4), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Arriba. Cógelo con el gatillo izquierdo.

•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Arriba (x4), Izq., Arriba. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Sitúate sobre el luchador y selecciónalo con los botones A, Y, o X para cambiarlo.

•Orden de tu equipo:
Para cambiar el orden, en la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Para poder elegir cancha, nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien escucharás un sonido característico).
-Campo propio: X + Arriba.
-Campo rival: X + Abajo.
-En la calle: X + Izquierda.
-En una isla: X + Derecha.
-Cancha Midway: Y + Arriba.
-Cancha NBC: Y + B + Abajo.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.

NBA 2000

•Cógigos variados:
-Beachboys: Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Jugadores con una cabeza gigantesca.

P

POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón B.

•Mover la cámara en la pose de victoria:
Cuando ganas un asalto, puedes mover la cámara con el pad, acercando la cámara con el botón A.

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Acaba el modo Arcade con todos los personajes, para elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.

PSYCHIC FORCE 2012

•Cambio de vestuario:
Para cambiar el traje de tu personaje, sitúate sobre el que quieras y selecciónalo con el botón B.

• Imagen para tu PC:
Mete el disco del juego en tu PC para ver una imagen que también podrás utilizar como fondo de escritorio.



READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: X + Y al tiempo que seleccionas al personaje.

•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores y en los dos mandos a la vez, debes hacer lo siguiente:
- Para pelear en otro ring, mantén el gatillo Izquierdo.
- Para pelear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.
- Para pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los gatillos Derecho e Izquierdo.

•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si vas al modo Arcade, podrás jugar con Kemo Claw.

•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

READY 2 RUMBLE 2

Si cambias la fecha del reloj interno de tu Dreamcast, modificarás la indumentaria de los personajes:
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine.
04 de julio: G.C. Thunder.
23 de abril: Mama Tua.
31 de octubre: J.R. Flurry.
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Der., Izq., Der., gatillo Derecho.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Transporte sorpresa: ¡corre y vuela con un OVNI!
-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches distintos de lo más divertidos (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder a todos los circuitos.



SAN FCO. RUSH 2049

Activa primero el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa estos botones:

•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y pulsa los gatillos.

•Circuito invisible:
Gatillo Der., gatillo Izq., Y, X,

JET SET RADIO

PARA PATINAR DE ESPALDAS:
Más que un truco, esto que te contamos es la forma de hacer una chulería, aunque no es fácil de conseguir: acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa muy rápidamente Abajo, Arriba. ¡Vas de espaldas!



RAINBOW SIX



AVATAR GOD MODE:
Para conseguir ser completamente invencible, en cualquier momento del juego pulsa a la vez: Arriba (con el stick analógico)+ Abajo (con la cruceta digital)+ A. ¿Hay algún enemigo que se atreva contigo ahora?

TEAM GOD MODE:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez Izquierda (con el stick analógico) + Abajo (con la cruceta digital)+ A. Ahora no habrá terrorista que se pueda sentir a salvo.

HEAVY BREATHING MODE:
Con este truco, todos los enemigos respirarán inflándose como globos aerostáticos . En cualquier momento de la partida pulsa Abajo (con el stick analógico)+ Abajo (en la cruceta digital)+ A. Curioso, ¿verdad?

A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillos y pulsa A.

•Ruedas adhesivas:
Pulsa X,X y X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los dos gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Abajo, Arriba, B, A, Izq., B, A, B, Abajo.

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, A, B, Derecha, Abajo lo más rápidamente que puedas.

SLAVE ZERO

Estos dos trucos se hacen accesibles en el modo de aventura para 1 jugador, pero para hacerlos debes tener un segundo mando conectado en el puerto 2.

•Munición infinita:
Coge el mando del puerto 2, mantén pulsados los dos gatillos y al tiempo, pulsa el botón A para activar o desactivar la opción.

•Modo invulnerable:
Para activar (o desactivar) este modo que te convierte en invencible, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos, pulsa B.

SPEED DEVILS

Haz estos trucos en plena carrera, sin pausar el juego.

•Coches y pistas:
Presiona B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba.

•Turbos infinitos:
Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A.

•Pasar de fase:
Pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X, A.

•Dinero extra:
Presiona A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A (sólo en el modo campeonato).

SF 3 DOUBLE IMPACT

•Extra options:
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: Izq., Izq., X, X, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., X, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, X, Der., Der.. Si lo haces bien, tendrás acceso al nuevo menú "Extra Option".

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color del traje del luchador cambia según el botón con el que lo selecciones.

•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SOUL REAVER

Estos trucos son secuencias que debes pulsar con el juego en pausa y los dos gatillos presionados.
Si los haces correctamente, oirás un sonido similar al golpe de una espada.

•Glifo fuerza:
Pulsa Abajo, Izquierda, Y, Abajo, Arriba.

•Glifo piedra:
Abajo, B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha.

•Glifo sonido:
Derecha, Derecha, Abajo, B, Arriba, Arriba, Abajo.

•Glifo agua:
Abajo, B, Arriba, Abajo, Der.

•Glifo fuego:
Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Y, X, Derecha.

•Glifo luz solar:
Izq., B, Izq., Der., Der., Arriba, Arriba, Izq.

•Atravesar puertas:
Abajo, B, B, Izquierda, Derecha, Y, Arriba.

•Escalar paredes:
Y, Abajo, X, Der., Arriba, Abajo.

•Energía cinética:
Izq., Der., B, Izq., Der., Izq.

•Nadar sin daño:
Arriba, Arriba, Abajo, Der., Der., Izq., B, Der., Izq., Abajo.

•Girar objetos.
Abajo, Arriba, Der., Der., B, Arriba, Arriba, Abajo.

•Todas las habilidades:
Arriba, Arriba, Abajo, Der., Der., Izq., B, Der., Izq., Abajo.

•Máxima salud:
Der., A, Izq., Y, Arriba, Abajo.

•Rellena la espiral:
Derecha, B, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.

•Espada Soul Reaver:
Abajo, Y, X, Der., Der., Abajo, Abajo, Izq., Y, Abajo, Der.

•Espada Aerial Reaver:
A, Der., Arriba, Arriba, Y, Izq., Izq., Der., Arriba.

•Espada Fire Reaver:
Abajo, Arriba, Der., Arriba, Abajo, Izq., B, Der., Abajo. Si se te apaga, enciéndela con Y, Derecha, Abajo, B, Arriba.

•Soul Reaver de Kain:
A, B, Derecha, Y, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba.

•Dañar a Raziel:
Izq., B, Arriba, Arriba, Abajo

•Máximo nivel de magia:
Y, Der., Abajo, Der., Arriba, Y, Izq. Para rellenarlo cuando quieras: Derecha, Derecha, Izquierda, Y, Derecha, Abajo.

SUPER RUNABOUT

•Misiones y vehículos:
Si firmas una nueva licencia con el nombre "ELVIS!!!" desbloquearás todas las misiones del juego y todos los vehículos de cualquiera de los dos equipos.

TRICKSTYLE

Introduce estos códigos en el menú de trucos:

•Travolta: Movimientos especiales ilimitados.

•Citybeacons: Abres todas las puertas de las pistas.

•Iwish: Tiempo ilimitado.

•Tearound: Ganarás aunque llegues el último a meta.

•Inflatedego: Este código sólo sirve para… ¡inflar las cabezas de los corredores!

•Comienzo rápido: Para poder salir directamente, presiona el gatillo Derecho justo en el momento exacto en que aparece "GO!" en pantalla. Si lo haces bien, comenzarás la carrera sin dar unos pasos como tus rivales, ¡y a toda velocidad!

STAR WARS DEMOLITION

DESBLOQUEA A TODOS LOS PERSONAJES SECRETOS:
Los personajes ocultos del juego son Lobot, Boushh y Darth Maul y para desbloquearlos tienes que hacer lo siguiente: desde el menú principal ,entra en el de Preferencias y una vez en él, pulsa a la vez los gatillos Derecho e Izquierdo. Entonces podrás introducir el código "Watto_Shop". Vuelve ahora al menú principal y cuando llegue el momento de seleccionar personaje, tendrás a los tres nuevos esperándote.



■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
No dudamos de que eres un genio del baile, pero con este truquillo acabar con la invasión de los Morolians será pan comido. Sólo tienes que hacer esta combinación: mantén pulsados los dos gatillos y presiona Arriba, A, Arriba, A, Abajo, Derecha, B, Derecha y B. Si tras hacerlo oyes a Ulala gritar, es que la reportera se ha vuelto invencible, y a partir de entonces hará sola los pasos de baile que le marquen los Morolians.

•Ulala en llamas:
Si consigues superar el 95% de audiencia, verás cómo a Ulala le rodea un aura rosada, dándole un aspecto todavía más espectacular.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Disparar siempre pulsando los botones A y B a la vez.

•Saber tu puntuación:
Para saber tu puntuación durante la partida, introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK´S SKATEB.

•Desbloquear todo:
En cualquier momento y modo de juego, pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo pulsa: B, Der., Arriba, Abajo, B, Der., Arriba, X, Y.

•Cámara lenta:
Presiona el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo, pulsa: X, Izq., Arriba, X, Izquierda.

•Barra para especiales:
Presiona el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, teclea esta combinación: A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha.

•¡Personajes cabezones!:
Ya sabes lo que tienes que hacer con el gatillo y la pausa, ¿no? Luego presiona X, B, Arriba, Izq., Izq.

•Private carrera:
Empieza en cualquier modo con el Officer Dick. Pulsa el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, presiona: Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y. Ahora búscalo en la pantalla de selección.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.

TOY COMMANDER

•99 items de artillería pesada:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, B, X, Y, B, A.

•Todas las habitaciones y fases del juego:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, Y, X, B, Y, X.

•Imágenes para que las veas en el ordenador:
Si introduces el disco del juego en tu PC, accederás a varias carpetas con iconos y logotipos del juego, fotos de pantallas, posters,...

•Apagar o encender las luces de las habitaciones:
Para apagar o encender las luces de una habitación, busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y púlsalo tocándolo (si tu vehículo vuela), o bien disparándolo (si tu vehículo está a ras del suelo).

•Reparación automática:
Si te están haciendo "pupita" y quieres que tu vehículo vuelva a estar como nuevo, pausa el juego y mantén presionado el gatillo Izquierdo mientras introduces esta secuencia de botones: A, X, B, Y, A,Y.

•Fuel a tope:
Ya no necesitarás ir como loco en busca del apreciado combustible cuando se te encienda la reserva: pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa rápidamente la secuencia B, Y, A, X, B, X.

•Para subir el nivel de las armas:
Tres son los niveles de armas en «Toy Commander», y cada uno es bastante más potente que el anterior. Para tener acceso a todos, pausa el juego, y mientras pulsas el gatillo Izquierdo, presiona X, A, Y, B, A, X.

•Para subir el nivel de los cañones:
Tus cañones pueden cargarse con munición de tres niveles diferentes (aparecen abajo, a la izquierda de las municiones normales). Para acceder a ellos, pausa el juego, mantén presionado el gatillo Izquierdo, y realiza la combinación B, A, Y, X, A, B.

SAMBA DE AMIGO

MODO RANDOM:
Supone que las bolitas salgan "a su bola" (y nunca mejor dicho), unas veces muy pocas y otras veces en cantidades industriales. Para conseguirlo, en la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición Abajo-Izquierda hasta que el modo se desbloquee.





MODO SUPER DIFÍCIL:
Lo mismo que en el Modo Random, pero en vez de ser colocando la maraca Izquierda abajo, tienes que situarla en la posición más alta. Saldrán más bolas que en el árbol de Navidad de la Casablanca.









V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, Izq., Der., Izq., Der., Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.

VIRTUA FIGHTER 3TB

•Cambio de vestuario:
Mantén pulsado el botón Start antes de seleccionar personaje con el botón A.

•Jugar con Dural:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa: Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda. Pulsa después Start y podrás jugar con Dural en cualquier modo de juego.

•Jugar con el alfabeto:
En la pantalla de selección de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start; colócate a continuación sobre Lion y vuelve a pulsar Start; por último, sitúate sobre Pai y presiona Start otra vez. Ahora, selecciona cualquier personaje y pulsa A.

•Enfrentarse al alfabeto:
En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Akira y pulsa Start; a continuación, ponte sobre Lau y pulsa Start; por último, sitúate encima de Pai y pulsa Start. Selecciona luchador y pulsa el botón A.

•Rascacielos en el escenario del desierto:
Entra en el modo Training, selecciona a Jeffry como tu personaje y lucha contra cualquier otro. Entonces, mantén pulsado el botón Start mientras seleccionas el escenario del desierto, y disfruta del paisaje.

•Muñeco de nieve:
Este truco es más sencillo en Modo Versus. Selecciona a Shun y elige el escenario del desierto. Vence a tu rival, pero asegurándote de que en el momento del K.O., Shun esté frente al sol. Cuando la cámara comience a girar alrededor de Shun, aparecerá un muñeco de nieve tras él!

•El amor secreto de Pai:
Si luchando con Pai vences a Akira en el gimnasio de artes marciales, conseguirás una pose secreta de Pai en la que lanza un beso a Akira y después le hace burla.

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia y pulsa Start.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A.

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y después pulsa el botón A.

•Desbloquear equipos:
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade presionando a la vez los botones Start y A, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa A.

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Debes conseguir ser el número 1 del ranking en el modo World Circuit .
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Acaba el nivel 3 con 5 segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Acaba el nivel 3 con 10 sec. de sobra.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, sorprende a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).

WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":

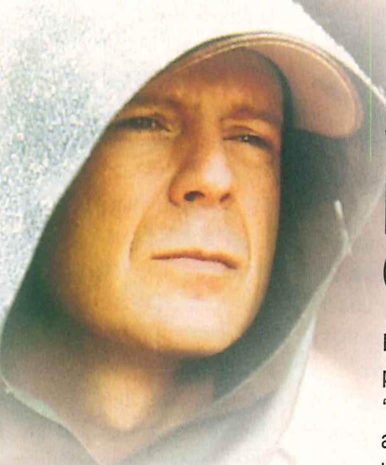
•Wackygiveaway:
Desbloquea todos los desafíos y abre todas las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patán.

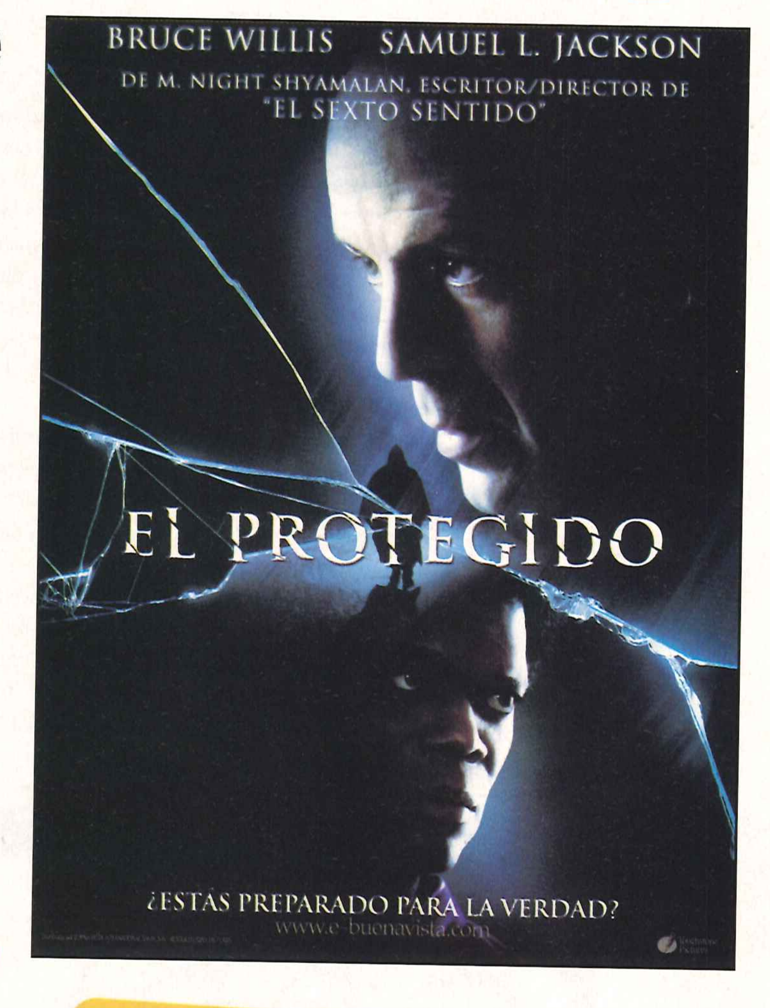
•Bargainbasement:
Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crakednails:
Con esta palabreja activarás el modo invencible.

EL PROTEGIDO



Willis quiere saber qué pinta él en este mundo







Bruce Willis y M. Night Shyamalan, protagonista y escritor/director de "El sexto sentido", se han vuelto a unir para dar forma a una original historia en la que se combinan el thriller y la ciencia-ficción.

"El protegido" narra la historia de David Nunn, un tipo al que un día le cambia la vida al convertirse en el único superviviente de un accidente de tren en el que hay 124 víctimas. ¿Casualidad? Podría ser, pero aquí es donde entra en escena Elijah Price (Samuel L. Jackson), quien afirma tener una explicación a su extraño caso. Pero claro, si vosotros queréis saberlo también, lo mejor será que os enteréis yendo a verla.

- **Estreno:** En pantalla
- **Internet:** www.e-buenavista.com

Doble Juego

LO ÚLTIMO DE KEN FOLLET

El prolífico escritor británico Ken Follet, del cual todos conoceréis y muchos habréis leído novelas como "Los Pilares de la Tierra" o "El Tercer Gemelo", acaba de editar en España su última obra, bajo el título de "Doble Juego".

Ambientada en plena Guerra Fría, durante los años en que EEUU y la URSS disputaban la carrera espacial para demostrar su poderío, la novela ofrece una trama compleja, llena de acción y con no pocas sorpresas.

- **Editorial:** Grijalbo
- **Precio:** 3.200 ptas.

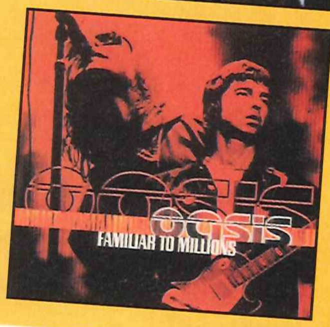


OASIS

FAMILIAR TO MILLIONS

Los tempestuosos hermanos Gallagher firmaron la paz durante unas horas para dar un concierto en el famoso estadio londinense de Wembley, y el fruto de aquella (¿momentánea?) reconciliación familiar es este disco grabado en directo, en el que se incluyen las canciones más famosas de uno de los grupos más importantes del siglo pasado... y seguro que de éste también, si es que estos hermanitos dejan de pelearse y se portan como buenos chicos.





LA NUEVA DREAMARENA

¿Has visto cómo ha cambiado?

Hace ya un mes, Sega y Terra llegaron a un jugoso acuerdo que, además de permitirnos disfrutar de la tarifa plana de Telefónica, ha supuesto una remodelación total de Dreamarena. El portal de Dreamcast se ha convertido en un espacio enormemente atractivo, con unos contenidos mucho más variados, y por el que nos resulta todavía más sencillo navegar.

Ahora, cuando nos conectamos a Internet desde nuestra consola, podemos entrar en el nuevo portal Dreamcast-Terra, en el que hay contenidos de música, deportes, cine, etc. Ésta es una zona a la que se puede acceder también con un PC marcando la dirección: http://dreamcast.terra.es.

Y desde este portal podemos acceder a la nueva Dreamarena, exclusiva para los "dreamers". Aquí los contenidos sí que están relacionados con el mundo de Dreamcast y sus juegos. Tenemos noticias, imágenes, y también un montón de concursos y sorpresas que se actualizan constantemente. ¡Qué grande es nuestra consola!





WU-TANG CLAN

Son nada más y nada menos que diez chavalotes que llevan ya un montón de tiempo elevando al rap a los lugares más altos de la música contemporánea. Tras un tiempo de silencio, en el que todos ellos han llevado a cabo proyectos individuales más o menos exitosos, el que ha sido reconocido como el grupo de "hip-hop" más importante de los 90 trae su último trabajo, "The W", que para muchos es ya su mejor obra.

The W



WEBS de skateboard



FLOC 21
En esta página podemos encontrar todo tipo de información sobre el material y el equipamiento que necesitamos para iniciarnos en el mundo del skateboarding. Incluye apartados sobre tablas, ruedas, etc., así como todo tipo de accesorios e incluso la peculiar ropa de estos chicos.
www.floc21.es/skate.htm



GOSSIP SKATE
Esta página es el portal de la prestigiosa revista de skateboarding "Gossip Skate", e incluye interesantes reportajes sobre diferentes eventos (básicamente, en países latinoamericanos), con muchas imágenes de estupenda calidad, y una escuela de saltos, con fotos e incluso explicaciones.
www.gossipskate.com



SANTANDER SKATEBOARDING
Sin duda, la mejor web española sobre el skate, con contenidos entre los que cabe destacar todo tipo de imágenes, un tutorial para aprender piruetas, enlaces a otras páginas, e incluso un trabajo sobre la corta historia de este deporte. Ineludible.
http://usuarios.tripod.es/skateboard

Ganadores del concurso «Power Stone 2»

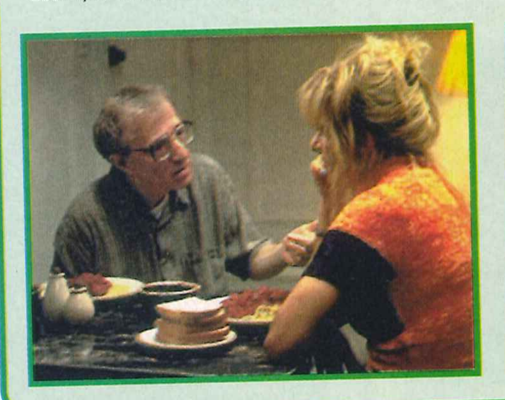
Raúl Salmerón Ríos. Albacete
Raquel Andrés Durán. Alicante
Ángel Fernández Vázquez. Asturias
Rubén Núñez Pargaña. Barcelona
Juan A. González Vilar. Barcelona
Eva Richarte Prieto. Barcelona
Laura Tejedor. Burgos
Angeles Fernández García. Granada
Rafael Palacios LaCruz. La Rioja
Santiago Gómez Mata. La Rioja
Alejandro González Salcedo. Madrid
Javier Martín Tebar. Madrid
Prudencio Gómez Luengo. Madrid
Miguel A. Gutiérrez Bermúdez. Málaga
Julio Francisco Cerdán. Murcia
Diego Rodríguez Alvarez. Tenerife
Miguel A. Zamora Serna. Valencia
Salvador Agustín Puerta. Valencia
Guillen Gadea Salom. Valencia
Jon Zorita Leza. Vizcaya

Y este mes te recomendamos...

Granujas de medio pelo

Woody Allen es un genio reconocido por todos los que entienden de cine. Sin embargo, a nosotros nos parece que su carrera tiene una doble cara. Están las películas "serias", culpables de que nos echen de la sala por el volumen de nuestros ronquidos, y por el otro las de humor, que es donde lo borda.

"Granujas de medio pelo" pertenece a este último grupo, así que se la recomendamos a todos los que quieran echarse unas risas. Cuenta la historia de un matrimonio de ladronzuelos que se hacen millonarios de rebote, y aunque sus chistes no tienen un humor tan fino como el de otras películas de Allen, tiene momentos delirantes (no os perdáis el intento de atraco a un banco del principio). Eso sí, la estrenaron hace unas semanas, ¡así que id a verla antes de que la quiten de la cartelera!





LÍMITE VERTICAL

La lucha del hombre por la supervivencia





De la mano del reconocido director Martin Campbell ("La Máscara del Zorro", o "Goldeneye"), nos llega "Límite Vertical", una aventura de acción en la que Chris O'Donnell, nominado por este papel para el Globo de Oro, emprenderá una arriesgadísima expedición para salvar a su hermana, interpretada por Robin Tunney ("El final de los días"), y a su equipo de escalada.

La acción de la peli transcurre en el Himalaya, en el K-2, la segunda montaña más alta del mundo tras el Everest. Un equipo de escalada ha quedado aislado en su cima, y debe ser rescatado en una lucha contra el tiempo y el poder desatado de las fuerzas de la Naturaleza.

Mucho frío, mucha acción y unos efectos especiales de verdadero lujo nos esperan en una cinta en la que tampoco falta un toque de suspense.

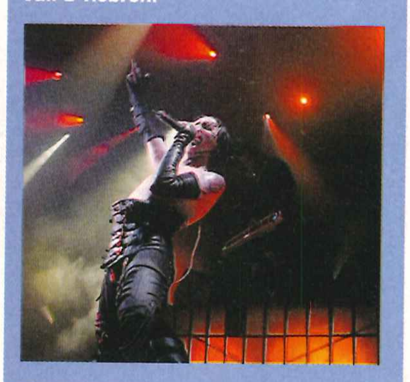
Estreno: 2 de febrero
Internet: www.verticallimit.com

CONCIERTOS

Marilyn Manson

Los fans del rock siniestro tenemos una doble cita con este transgresor, que presentará su último disco, "Holy Wood (In The Shadow Of The Valley Of Death)". La entrada costará 4.000 pts.

- **27 de Enero:** Bilbao. Pab. La Casilla.
- **28 de Enero:** Barcelona. Pabellón de Vall D'Hebrón.



The Offspring

Si el mes pasado os presentábamos su último disco, "Conspiracy of One", ahora ha llegado el momento en el que vamos a poder verlos en vivo y en directo. El precio de los dos conciertos será de 3.800 "pelillas".

- **10 de Febrero:** Barcelona. Pabellón de Vall D'Hebrón.
- **11 de Febrero:** Madrid. Plaza de Toros de Leganés "La Cubierta".



Eric Clapton

Este genial guitarrista vendrá a España con su Tour "Nothing but the blues", una gira en la que podremos escuchar el alucinante directo de su último trabajo, "Riding the King".

- **22 de Febrero:** Madrid. Palacio de los Deportes.
- **25 de Febrero:** Barcelona. Palau Sant Jordi.

RELOJ SWATCH BEAT
LA HORA DE INTERNET

Seguro que casi todos conocéis ya la nueva forma de medir el tiempo que se está imponiendo en la red de redes, el denominado "Internet Timing", inventado hace poco por la compañía suiza Swatch.

Como sabréis, se basa en dividir las 24 horas que tiene el día en 1.000 unidades, llamadas "beat". El "día Internet" (o sea, las "000 beats") comienza a las 00 horas de la ciudad de Biel, una pequeña cidad suiza donde tiene su sede la compañía Swatch (al fin y al cabo, el sistema lo han inventado ellos).

Si no nos queremos volver locos haciendo cuentas para saber a qué hora quedaremos con algún amigo que viva en otro país para jugar una partida online, lo mejor es que nos compremos este reloj "Swatch Beat". Se presenta en tres colores, con las funciones típicas de un reloj digital (alarma, crono, etc.) y, por supuesto, la hora beat (que, por cierto, va a ser la que mida el tiempo en «Phantasy Star Online»).

Mod.: Swatch beat

Mas información: www.swatch.com



Nokia 9210

El más completo de Nokia... y del mundo

La nueva maravilla de Nokia, el 9210, llegará al mercado español de telefonía móvil en los próximos meses, así que ya podemos comenzar a ahorrar para correr a comprárnoslo.

Representará un avance de los importantes, al incorporar un teclado, un monitor en color de alta resolución, y casi todas las posibilidades de un PC.

Además, va a ser el primer producto Nokia que soportará las aplicaciones y programas más utilizados por cualquier ordenador, como el sistema operativo Windows. ¡Ah, y por supuesto, también nos dejará hacer llamadas de teléfono!

Mod.: Nokia 9210

Más información: www.nokia.es



Mini-Disc de PANASONIC

Compacto, ligero... ¡y cómo suena!

Este nuevo reproductor Mini-Disc de Panasonic nos ofrece las posibilidades de la música digital en soporte físico, el mini-disc, de forma que con él podemos grabar nuestros CD y escuchar música durante más de 20 horas, usando sólo una pila recargable y otra alcalina. Incorpora pantalla LCD de gran tamaño retroiluminada, mando a distancia y todas las funciones propias: grabación sincronizada, edición de títulos, marcador, memoria antivibraciones de 40 segundos,etc.

Mod: SJ-MR 100

Mas información.: www.panasonic.es

HI-FI DVD DE SANYO



Para ver pelis en tu equipo musical

Es el sistema Hi-Fi por componentes más sencillo de Sanyo, y está compuesto de un sintonizador con 36 presintonías y un DVD compatible con sistemas DVD Vídeo, Video CD, CD-Rom y CD. Una forma sencilla de tener un equipo Hi-Fi que también se puede conectar a la tele para ver películas en DVD, con la garantía de calidad que Sanyo sabe ofrecer.

El sistema tiene también la opción de ampliarlo con otros componentes, como un Mini-Disc, así como una pletina con control electrónico Full-Logic.

Mod.: SYS 077D

Mas información: www.sanyo.es

REPRODUCTOR ELECTRÓNICO DE MP3 SANYO

Un concierto en tu bolsillo

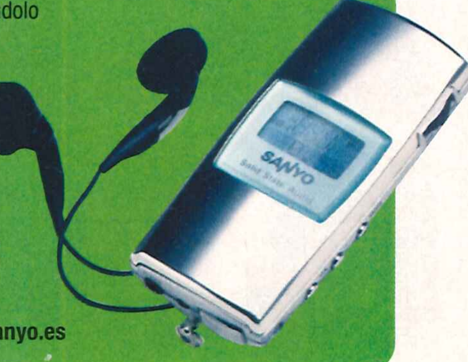
El recién estrenado nuevo milenio nos ofrece la posibilidad de escuchar nuestra música preferida en cualquier lugar, y de la manera más compacta y ligera posible gracias a avances de la electrónica como el nuevo reproductor SSP PD7 de Sanyo.

Este pequeño "aparatejo" nos permite reproducir hasta una hora de música en formatos MP3 y AAC, que grabamos de Internet o de un CD, conectándolo a nuestro PC vía puerto USB.

Tiene el tamaño de un mechero y pesa tan solo 58 gramos, así que ya no tenemos excusa para escuchar nuestros MP3 en cualquier sitio... de la galaxia.

Mod.: Sanyo SSP PD7

Más información: www.sanyo.es



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 34.900 Pts.



superofertas del mes

DREAMCAST 29.900

CONTROLLER  ~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO)  ~~4.990~~ 4.690

MOUSE (RATÓN)  ~~4.990~~ 4.790

VIBRATION PACK  ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY  ~~4.990~~ 4.490

METROPOLIS STREET RACER  ~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA  ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3  ~~8.990~~ 8.490

SHENMUE  ~~8.990~~ 8.490

TOMB RAIDER CHRONICLES  ~~9.990~~ 9.490

CAPCOM vs SNK  ~~8.990~~ 8.490

CHICKEN RUN  ~~9.990~~ 9.490

DINO CRISIS  ~~8.990~~ 8.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE  ~~7.990~~ 7.490

FERRARI 355 CHALLENGE  ~~8.990~~ 8.490

JET SET RADIO  ~~8.990~~ 8.490

KAO THE KANGAROO  ~~8.990~~ 8.490

MOHO  ~~8.990~~ 8.490

RAILROAD TYCOON  ~~9.990~~ 9.490

RECORD OF LODOSS WAR  ~~8.990~~ 8.490

SAMBA DE AMIGO  19.990

SEGA GT  ~~8.990~~ 8.490

SILENT SCOPE  ~~8.600~~ 7.990

SONIC ADVENTURE  ~~8.990~~ 4.990

SPACE CHANNEL 5  ~~8.990~~ 8.490

STAR WARS: DEMOLITION  ~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES  ~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1-RACER  ~~9.990~~ 9.490

STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE  ~~8.990~~ 8.490

THE GRINCH ~~8.600~~ 7.990

TONY HAWK´S PRO SKATER 2  ~~9.990~~ 9.490

UEFA DREAM SOCCER  ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA ATHLETE 2K  ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA TENNIS  ~~8.990~~ 8.490




FUR FIGHTERS  OFERTA 4.990

MONACO GP RACING SIMULATOR 2  OFERTA 2.990

SPEED DEVILS  OFERTA 2.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING  OFERTA 2.990

TOY RACER  OFERTA 1.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero



pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





¡SUSCRÍBETE A Revista Oficial Dreamcast™ !

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A Revista Oficial Dreamcast™ Y CONSIGUE UN

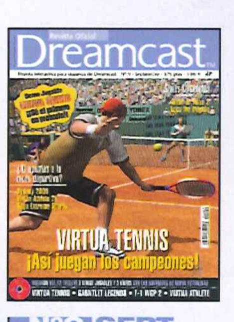
25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS + 12 GDs POR SÓLO 8.955 PTA

¡AHÓRRATE CASI 3.000 PTA!

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)





Nº9 SEPT.

Guías completas: Dead or Alive 2, Ecco the Dolphin.
CD: Demos jugables: Virtua Tennis, Gauntlet Legends, F1 WGP2.



Nº10 OCT.

Guías completas: Marvel vs Capcom 2, Silver.
CD: Demos jugables: MSR, Space Channel 5, Sydney 2000, Wacky Races.



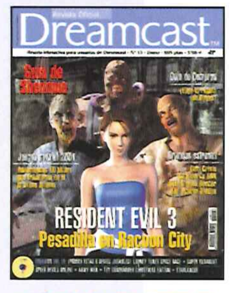
Nº11 NOV.

Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…



Nº12 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y recopilación de los mejores trucos.
CD: 6 Demos jugables: Pod 2, Jet Set Radio, Uefa Dream Soccer, Silent Scope, Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo.

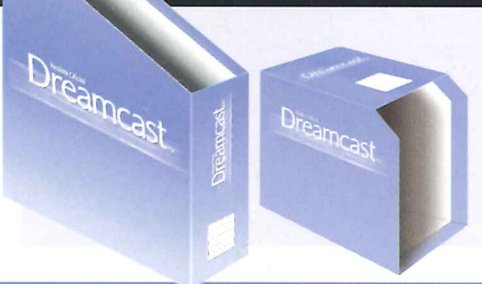


Nº13 ENERO

Guías y trucos: Shenmue y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Army Men, Toy Commander Christmas Edition, Speed Devils Online, Super Runabout y Looney Tunes Space Race.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR GDs
750 PTA

ARCH. REVISTAS
950 PTA

▶ OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR GDs
1.500 PTA

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.